GRATUITA

NOVIEMBRE DICIEMBRE 2015 N 57

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

LIBERA A LONDRES CON LOS HERMANOS FYRE

PREVIEW

JUST CAUSE 3

RECORRE UNA ISLA DE DIMENSIONES ÉPICAS

Fallout 4

¡SALVA A LA HUMANIDAD!

• PES 2016 • FIFA 16 • WWE 2K16 • WRC 5 • BLOOD BOWL 2 • COD BLACK OPS III •

EDITORIAL



DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB
ANGEL CORRALES

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN
ALVARO NARANJO

YOUTUBER
DAVID VAQUERIZO

COLABORAN

CREATIVE FUTURE

Nº57

NOVIEMBRE DICIEMBRE 2015



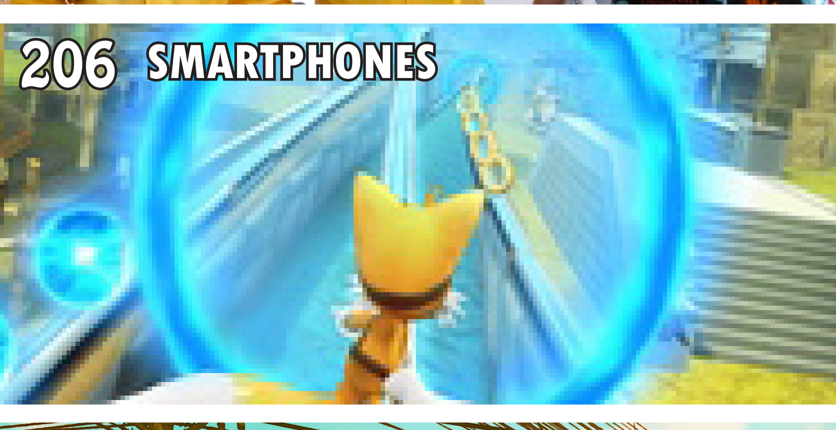
Remasterizaciones. Vivimos en la época de las remasterizaciones. Si miramos el catalogo en ventas y de lanzamientos, tenemos un porcentaje muy alto de este tipo de lanzamientos, pero ¿Esto es malo? están los jugadores que se quejan por este tipo de lanzamientos... "que si son caras" ... "que si este juego ya lo tengo"... "que no hacen falta tantas remasterizaciones"... ¿Estáis obligados a comprarlas? No, ¿Es una buena alternativa para los que no han jugado antes a este juego? Si, ¿Es una opción si viene además de mejorado con todos los dlcs incluidos si tú en su día solo compraste el juego? Si. Eso es lo que tienes que valorar, si el producto no es de tu gusto o necesidad, para la gran suerte de todos, contamos con cientos de lanzamientos al año donde elegir, y todos muy distintos, pero estas remasterizaciones son necesarias, y sobre todo cuando ves que las consola de antigua generación algún día terminaran y ahora podemos seguir teniendo los juegos si queremos en nueva generación. A mí me encantan estas remasterizaciones, no adquiero todos porque algunas no me brindan la necesidad ya que tengo el juego anterior y no me supone un cambio, pero en otros casos, solamente por el hecho de tener todo el material extra en un mismo disco ya me interesa. Tu eres el que elige si cómpralo, y si una de ellas no te interesa, piensa que seguramente si será del agrado de otros jugadores.

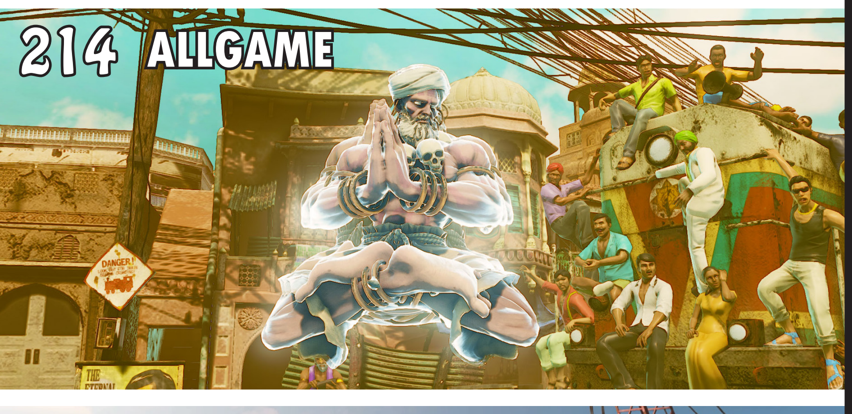
Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com











PREVIEWS

SECCIONES

REPORTAJES

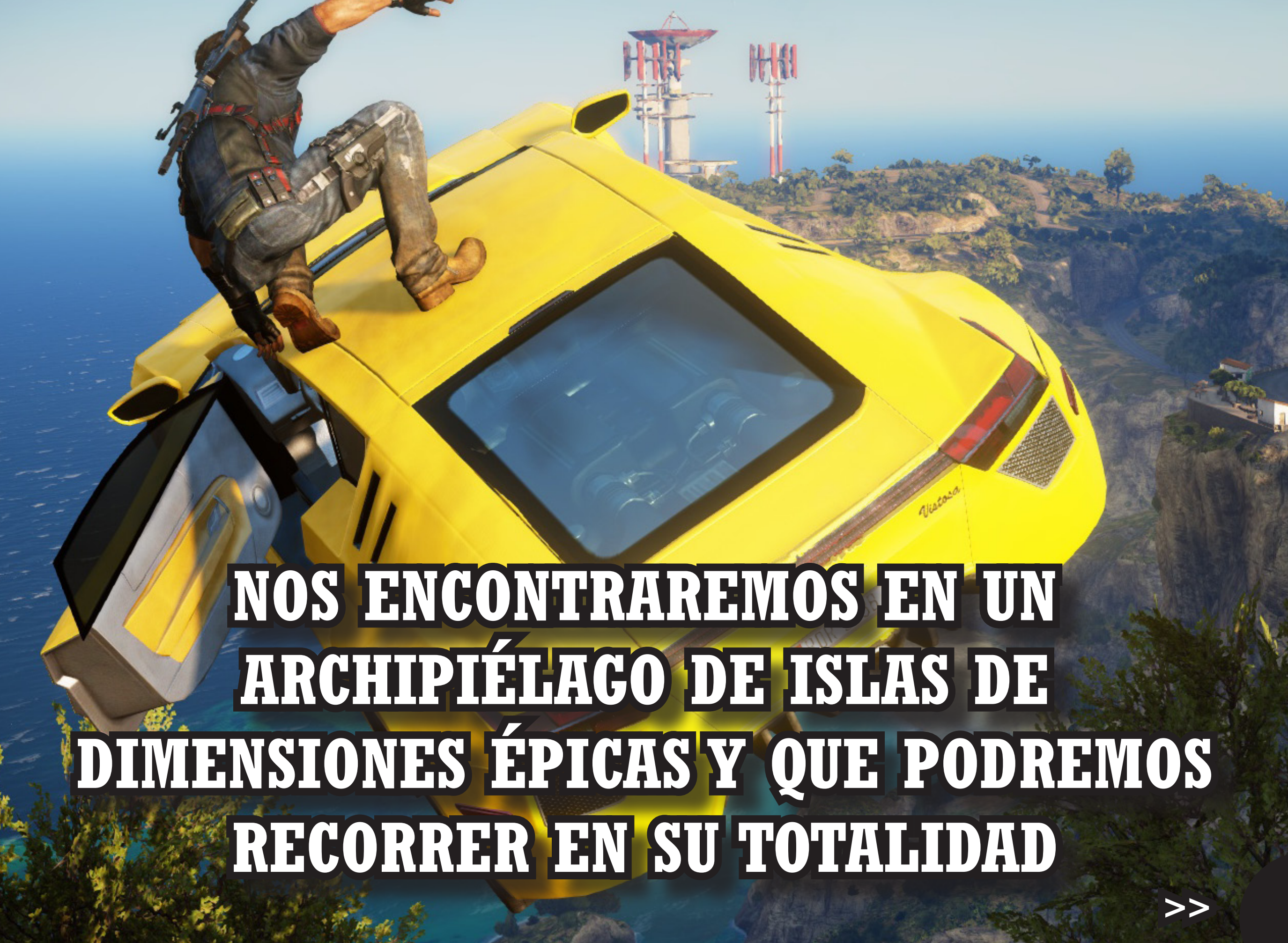
ANALISIS

JUST CAUSE 3

ACCIÓN MEZCLADA CON LA LIBERTAD DE JUST CAUSE Y LLEVADA A SU EXTREMO

Amantes de los juegos de acción con un gran componente a la vez de libertad en un mundo abierto estáis de enhorabuena porque en breve se extrenará Just Cause 3. Uno de los que fue aclamado como juego más divertido por sus grandes cantidades de acción pero sobre todo por lo divertido que era hacer el gamberro por su mundo y desplazarse por él en todo tipo de vehículos o incluso enganchado a ellos con nuestro gancho

Este juego será lanzado el 1 de Diciembre de 2015 y nos transportará a un archipiélago ficticio del Mar Mediterráneo, la República de Medici, con influencia de los pueblos costeros de Italia y Grecia. Ahora está en las manos de un dictador, General Di Ravello, al cual deberemos detener, pero no de forma pacífica, sino por la fuerza. Para ello contaremos con todo tipo de armas y gadgets, entre las cuales siempre destaca nuestro gancho dotado de múltiples usos. Desde atraer a los enemigos lejanos, hasta agarrarnos a un vehículo o incluso colgarnos de un helicóptero para sobrevolar dicha isla. El mapeado presente será realmente grande pero a la vez apostará más por la densidad del mismo que por su tamaño, en lo cual se parece a su predecesor. Contará desde con grandes terrenos que guardan ciudades hasta con pequeñas islas sin nada más que naturaleza. Además los desarrolladores contaron de que se ha añadido un nivel subterráneo que recorre la isla por gran parte de su subsuelo, y que moviéndonos por el podremos llegar a sitios inaccesibles de otra manera o con un acceso mucho más difícil.





La historia parece que sin embargo no será muy elaborada, sino más bien una excusa para poder liarla a lo grande, lo cual no creo que sorprenda a nadie ya que tradicionalmente los Just Cause siempre han sido juegos mucho más centrados en la jugabilidad y en dar una verdadera sensación de libertad a los jugadores.

Un dato a comentar y que decepcionó mucho a la gente fue el pronunciamiento de sus desarrolladores diciendo que Just Cause 3 no tendrá multijugador online, al menos no de lanzamiento. Y digo que esto decepciona ya que Just Cause 2 a pesar de ser un juego también sin multijugador contó con una comunidad muy fuerte de modders que se encargaros de hacer todo el netcode y lanzar un modo online para el juego, el cual se convirtió en el modo más jugado. Visto esto la gente esperaba que hubieran tomado nota y esta vez viniera ya de serie pero

JUST CAUSE 3

PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR PEDRO GARCÍA

por desgracia parece que no es así.

En cuanto a las imágenes vistas parece que el apartado gráfico estará bastante detallado, teniendo en cuenta las dimensiones del entorno. Y también destaca el gran colorido del juego y sus tonos vivos, que transmiten una sensación cálida y más cercana a la de encontrarnos en una isla en medio del mediterráneo. En cuanto al apartado jugable cabe destacar el gran nivel de destructibilidad del escenario, con elementos que se rompen de manera bastante realista. Como comentan sus creadores, si ves algo en el horizonte seguro que es un lugar al que puedes llegar y liarla parda, destruyendo todas sus estructuras.



Bloodborne
the old hunter

LA CACERÍA HA COMENZADO

Que Bloodborne haya sido uno de los títulos que más ha dado de hablar en este año no es de sorprenderse, puesto que además se acerca un DLC que nos hará estar sufriendo unas horas más

Pocos juegos consiguen que con tanta expectación se espere una expansión, en este caso la de Bloodborne, con el nombre de Antiguos Cazadores, que será el único añadido al título. El 24 de Noviembre tendrá lugar el lanzamiento de este con un precio de 14,99 euros que no está accesible para todos los bolsillos. Volveremos al mundo de pesadilla en el que los cazadores se quedan atrapados, algo parecido a lo que ya habíamos tenido que hacer,

pero en esa ocasión conoceremos a los miembros de los Antiguos Cazadores, con el objetivo de saber cual era su propósito en Yharnam. ¿Qué hay tras la puerta de Byrgenwerth?. Nuevas zonas serán descubiertas, pero sin cambiar en ningún momento el estilo tan gótico que caracteriza a Bloodborne. Calles con abundantes enemigos que nos esperan ansiosos a acabar con nosotros.



BLOODBORNE: ANTIGUOS CAZADORES

PLATAFORMAS: PS4

GENERO: ROL

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



Incorporación de nuevas armas y trajes, entre ellas una espada un tanto especial que se acopla a un disco con pinchos que da vueltas sobre sí mismo. Además en el uno de los tráilers se puede apreciar un arco, pudiendo ser una nueva arma a distancia aparte de la pistola. Los conjuros no pueden quedarse atrás y el diseño de nuevos enemigos. La mecánica será la misma, avanzar a través de los caminos que aparecerán, siempre con una dificultad espectacular. Pocas declaraciones ha habido al respecto de esta expansión, más allá de alguna pelea y del tráiler oficial, quizás con el fin de que caigamos en esta terrible aventura de sufrimiento y agonía, pero que nos encanta. Si algo se tiene presente es que es difícil que nos vaya a decepcionar .



¿Y quien eres tu?

CREATIVE
FUTURE

RTIRSE

BLE"

OM

ISPONIBLE











GUMIPARTY



EL EVENTO NO DESCANSABA NI DE NOCHE, LA LAN PARTY MOVÍA A GENTE A TODAS HORAS



Quién me diría que un evento mitad LAN Party se convertiría en uno de los mejores eventos del año. Un evento familiar, donde al final todos nos conocimos y donde no faltaron los concursos, sorteos e invitados de reconocimiento nacional. ¿Queréis saber por qué? Pues adelante con el reportaje de la Gumiparty

Viernes tarde, salir del trabajo, coger las cosas y echar kilómetros. ¿Y Ángel? En casa, esta vez no me acompaña. En su lugar viene Adhy, cosplayer y amiga, y que de hecho es la culpable de que me esté yendo a Extremadura tan poco tiempo después del Japan Weekend de Madrid. Llegamos allí de noche, pero no hay problema,

>>



el evento tiene un horario muy extenso de apertura y el alojamiento es allí mismo, en la acampada que han improvisado. El suelo es de cemento rígido, pero por suerte ya todo el mundo lleva las tiendas autoplegables y ya no se usan las clásicas de varillas y sujeciones metálicas. Aun así estamos bajo techo cubierto, por lo que algunos duermen sólo con su saco o colchón. Pero no tardé en desenfundar la cámara, pues la diseñadora Tamara Ferrero hacía un desfile a las 22 horas



de su colección de “Complementos y Lolitas” y no quería perdérmelo. No eran modelos profesionales, pero tampoco era una pasarela profesional. Ellas disfrutaron, el público disfrutó, y poco después se cerraban las puertas al público y comenzaba la fiesta dentro.

La distribución del evento se realizaba en dos pabellones. Uno, acristalado, para la zona de tiendas y el escenario, y el segundo, más tosco y dedicado a la LAN Party

>>



y a los diversos campeonatos que se realizaron allí, pasando por juegos de mesa como las clásicas Magic o colonos de Catán y por supuesto videojuegos: Counter Strike, Fifa, Smash Bros., ninguno de los clásicos multijugador faltaron a la cita. Todo anunciado por megafonía para que nadie se olvidara.

El primer día las fuerzas no me dieron para mucho más que un rápido vistazo, desplegar la tienda de campaña y el saco de dormir, y tratar de descansar todo lo posible. Las luces



se apagaban a la 1:30, pero la LAN Party no descansaba. He de reconocer que me desperté varias veces en la noche. No todo el mundo descansaba, y daba igual que fuera más temprano o más tarde, seguías escuchando gente. Pero dormí lo suficiente para despertarme fresco a la mañana siguiente, probar las duchas, montadas en casetas de obra con sus termos de agua caliente – todo un detalle – lavabos, y demás detalles. Tras la ducha fui directo a desayunar algo a la cafetería instalada en el pabellón de los torneos

>>



y la party, y me sorprendí: acostumbrado a los precios de Madrid, y más aún en un recinto ferial, desayunar por tan poco dinero me parecía increíble. Luego hablando con los dueños de la restauración me explicaron que la organización no les cobraba por estar allí, a diferencia de lo que suele ocurrir en Madrid y otras grandes superficies de eventos, por lo que no tenían que encarecer los precios, sólo abastecer a los asistentes. Comida casera y muy rica a muy buen precio, no se podía pedir más.



TALLERES Y EVENTOS DURANTE TODO EL FIN DE SEMANA HACÍAN IMPOSIBLE ABURRIRSE

Cabe destacar que el hecho de que el evento no fuera de los más grandes del año no quita para que el calendario estuviera repleto de actividades todo el fin de semana. Talleres de cosplay, patronaje, cómo iniciarse en el mundo de Youtube, charlas con los dobladores de Dragon Ball, entre otros, los organizadores comentando sus visitas anuales a Japón y respondiendo las dudas de la gente sobre las costumbres y el estilo de vida de allí... no había tiempo para aburrirse. Y por supuesto, para no romper la tradición, se celebró

>>



el tradicional concurso de cosplay el sábado por la tarde, en el escenario principal. El evento se llenó de gente en ese momento, y a pesar del gran ambiente que había, el aire acondicionado del edificio acristalado falló, provocando un efecto invernadero que sumado a la cantidad de gente que nos agrupábamos junto al escenario la temperatura se hiciera complicada de soportar. Los organizadores no obstante informaron de la posibilidad de asistir a toda persona que debido a las circunstancias se pudiera sentir



indispuesta, pero el concurso transcurrió sin problemas. El nivel fue bastante bueno, ya que el premio para el ganador era un viaje a Japón, por lo que la gente presentó trabajos bastante cuidados para poder llevarse el premio. Los ganadores se anunciaban el domingo por la tarde, por lo que me quedé con las ganas de saber el resultado. Tras el concurso, tocaba relajarse y descansar y eso hicimos, encargar comida a domicilio de un Telepizza que ofrecía ofertas especiales a los asistentes al evento, y disfrutar

>>



de la cena mientras nos quedábamos por segundo día sólo los que allí nos alojábamos. Teníamos otra amiga en la LAN Party a la cual hicimos compañía hasta entrada la noche, y servidor se marchó a descansar, o al menos intentarlo.

Reconozco que la segunda noche dormí mejor, supongo que bien por el cansancio o bien por acostumbrarme al ruido ambiente. El tiempo era muy agradable, tanto de día como de noche, por lo que no había problemas de calor ni de



frío, más allá de lo sufrido por circunstancias imprevistas la tarde anterior. Ya de mañana, tras la rutinaria ducha y desayuno, repasamos el horario del día. La cosplayer Wilbur tenía un taller de estilización de pelucas, más tarde el youtuber Kiba daba una charla sobre iniciación al mundo de los vídeos, y posteriormente había una charla con los organizadores sobre los anteriores viajes a Japón. Ya que no había que preocuparse por el cosplay – a pesar de que yo iba de príncipe Eric, de La Sirenita – podíamos disfrutar

>>



del evento. Los torneos del día no me llamaban, ya había participado el día anterior en el de Fifa 16 con desastroso resultado: nota mental, no participar en un torneo de un juego que no has probado, aunque sea una versión moderna de uno que conoces bien.

Seguimos haciendo tiempo y disfrutando de las hamburguesas, bocadillos, croquetas y tortilla ofrecidos por la cafetería, y por la tarde se fue llenando de nuevo paulatinamente el evento de gente, pensando en la clausura que comenzaba a las 20 horas, donde se realiza-



ba la entrega de premios de todos los torneos, concurso de cosplay incluido, y un montón de sorteos con premios muy interesantes como consolas, que me dio mucha rabia perderme. Agradezco de corazón a la organización que no pusieran hora tope para la recogida de tiendas y pudiéramos dejar todos los trastos y el equipaje hasta la hora de marchar, para no vernos obligados a meter todo en el coche por la mañana corriendo. Servidor tuvo que marcharse cuando la ceremonia iba a dar comienzo porque me esperaban dos horas y media de viaje, amén de trabajar bien temprano el lunes, pero dejé a mi compañera con su amiga disfrutando del cierre del evento.

>>



Haciendo balance del evento, que no es tan pequeño como puede parecer (y el hecho de que lleven once ediciones organizadas, y cada vez crezcan más, es gran prueba de ello) el ambiente que allí se vive es genial. Cercanía, hablar con todo el mundo, poder participar en un montón de torneos y talleres en tan poco tiempo, al final se hace corto. Un aplauso a la organización por esforzarse en traer a invitados de categoría como Prnze o Kiba, o cosplayers como Nebulaluben o Wilbur, que siempre hacen



la delicia de los amantes de este hobby. Otro aplauso por el esfuerzo en asegurarse año tras año en poder ofrecer unos premios suculentos, destacando entre ellos el viaje a Japón, y todos los sorteos. Y un tercer aplauso porque han conseguido enamorarme y hacerme querer volver, que teniendo en cuenta la de eventos que he visitado a lo largo del año, es toda una hazaña. Os espero en la XII edición de la Gumiparty, en Plasencia, Extremadura. Y los organizadores seguro que también os esperan.



LA CULTURA JAPONESA VUELVE A MADRID

POR PRIMERA VEZ SE ABRIERON LAS TRES PLANTAS DEL PABELLÓN DE CRISTAL



Tras varios meses desde el último evento realizado en Madrid relacionado con la cultura oriental, y con un verano de por medio para recargar pilas y coger con más ganas la vuelta al "cole", la Japan Weekend nos ofreció un fin de semana en el ya clásico pabellón de Cristal de la Casa de Campo

Sábado por la mañana. No muy temprano. La última vez por madrugar nos encontramos con más cola que si hubiéramos llegado algo después, por lo que Ángel y yo decidimos llegar al pabellón sobre las 12 de la mañana, a fin de cuentas tenemos dos días de evento por delante y tampoco es necesario estar desde la apertura al cierre para disfrutar del fin de semana. Vemos que las

>>



taquillas están cerradas, y la cola para la adquisición de entradas no es precisamente pequeña. Nos dirigimos a la entrada con nuestras acreditaciones, y vemos que no están dejando acceder a nadie. "Somos de prensa", no podemos pasar. Pero tampoco expositores, ni invitados, ni gente que ha pagado 40 euros por una entrada VIP. Luego nos enteramos que la seguridad del propio recinto decretó que se había alcanzado el aforo máximo y no dejaban acceder a nadie hasta que saliera suficiente gente por el lado opuesto.



En los exteriores del pabellón, mucha gente que daba por hecho que habría complicaciones con el acceso y que habían decidido asistir al evento pero sin entrar al recinto, para saludar a los amigos que tuvieran allí, hacerse unas cuantas fotos de rigor, y marcharse a casa cuando desearan. Y los que sí que tenían entrada o trataban de hacerse con una, con caras muy largas, dignas de esperas de muchas horas al sol. A la una de la tarde, un coche de policía desalojó la cola de las taquillas

>>



con un aviso por voz: No se van a abrir las taquillas de nuevo porque se ha completado el aforo. Entre el desconcierto, los que nos negábamos a abandonar nuestra premisa de entrar seguíamos haciendo cola. A la hora de comer le dije a Ángel que probáramos suerte de nuevo, y esta vez sí, conseguimos acceder al pabellón, que seguía controlando a la gente con cuentagotas, pero al menos la fila iba avanzando a otro ritmo. Esto eran las tres de la tarde, y nosotros sin comer... y dentro nos



habían avisado que el alimento estaba muy limitado, por lo que no nos quedó otra opción que pasar hasta la cena con las reservas de lo ingerido en el desayuno.

Una vez dentro, no sabíamos por dónde empezar. Teníamos por primera vez las tres plantas del pabellón a nuestra disposición – pero aparentemente no se tuvo en cuenta la tercera planta a la hora de contabilizar el aforo, por lo que la gente estaba bastante repartida

>>



por las plantas. Para darle vida a la tercera, se ubicaron los stands de los cosplayers invitados donde vendían y firmaban sus prints, así como un par de photocall para que la gente pudiera, bien hacerse fotos, bien pedir que se las hicieran, y el escenario principal, que por primera vez no se situaba donde todas las tiendas. Allí se celebró el concurso de Dance, algunas exhibiciones entre actividades, y por supuesto el concurso de Cosplay del sábado. El domingo esta planta permaneció cerrada, y tampoco



se echó en falta ya que la asistencia fue mucho menor. En la planta intermedia, repitieron la distribución de la Japan Weekend de febrero. Todos los fanarts y asociaciones tenían una planta entera para ellos, así como para alguna exposición, lo cual permitió que todos aquellos que se dedican a hacer ilustraciones, camisetas o cualquier tipo de merchandising casero, tuviera una gran oportunidad de darse a conocer. Ya sabéis que soy un gran aficionado a estos artículos y que siempre los he apoyado.

>>



por parejas, se realizaron unas 30 adicionales que formaban el concurso en sí, y que tuvo como ganador a un grupo de Dark Souls. Fueron tres largas horas pero bien amenizadas por Israel y Dinnan en el escenario, y con un jurado de lujo entre los que había conocidas caras como la del cosplayer invitado A.K. Wirru, Lauraniko y Miyuki, o Koibito.

Sin mucho más que hacer el sábado, decidimos pasar página y arrancar el domingo con otro espíritu – y por si



las moscas, llegar antes al recinto. Esta vez no hubo problemas ni con el acceso ni con la venta de entradas, y los acreditados por supuesto pasamos sin pegas. Como ya comentaba la asistencia fue menor, pero aun así había buen ambiente y buen nivel de cosplay, teniendo en cuenta que la pasarela se celebraba justo después de comer. Este día hubo exhibiciones de baile en el escenario principal y más talleres y charlas, al igual que el sábado. Después de comer, tuvo lugar la pasarela

>>



y hubo un gran número de asistentes. Hubo varios premios, entre los afortunados una Jinx de League of Legends o un traje de Shingeki no Kyojin. Tras la pasarela el número de asistentes fue bajando poco a poco, y aunque nos da mucha pena abandonar los recintos al final del fin del semana, unos amigos cosplayers nos esperaban para cenar fuera, así que decidimos echar el punto y final a otro evento.



En resumen, se demuestra una vez más que el público de estos eventos continúa creciendo y el pabellón de Cristal no da más de sí. Se agradece el esfuerzo de la organización abriendo una planta adicional, pero el problema del aforo sigue presente. Del evento en sí, quizá faltaron algunas actividades con respecto a otros eventos, pero como ya comentaba los asistentes y sus propuestas dan mucha vida: paneles, photocall, talleres, conferencias, que por supuesto sin un respaldo por parte de Jointo que es quien

>>



organiza todo esto no sería posible. Estoy convencido de que en las próximas ocasiones tomarán nota de los errores y pondrán todo de su lado para conseguir un evento redondo. Las intenciones ya las tienen, solo falta darles forma. Por nuestra parte, cada evento que pasa nos lo pasamos mejor: más gente con la que hablar, más gente que nos conoce y más fotos que nos piden. La parte buena que no paramos. La mala... que no paramos quietos entre saludos, conversaciones y fotos... pero merece la pena el no parar,



gracias a eso estos fines de semana son siempre tan especiales. Además tengo que aprovechar que tengo a Ángel, porque en unos meses estará viviendo muy muy lejos de España y quién sabe... igual tenemos sorpresa internacional... ¡pero aún no podemos deciros nada! Si queréis estar al tanto, ya sabéis, seguir nuestros reportajes de Creative Future, a quien como siempre confiar en nosotros para la cobertura, y... a ver dónde nos llevan los próximos meses.

CURIOSIDADES

EL PEYOTE DE ORO

Parece ser que el famoso Peyote de GTA V ya ha sido encontrado, y todo gracias a Reddit, el cual ha grabado su nombre a fuego en la búsqueda de este deseado objeto por todos. ¿Qué es y que tiene de especial este objeto? Es una droga que al tomarla nos permite tener alucinaciones y transformarnos en un animal al azar. Hay más de 25 animales distintos, aunque todos quieren conseguir el mismo, ser el famoso BigFoot. Han sido muchos meses de incansable búsqueda y espera pero con la nueva actualización del juego y revisando el código del mismo este usuario consiguió encontrar la situación exacta.



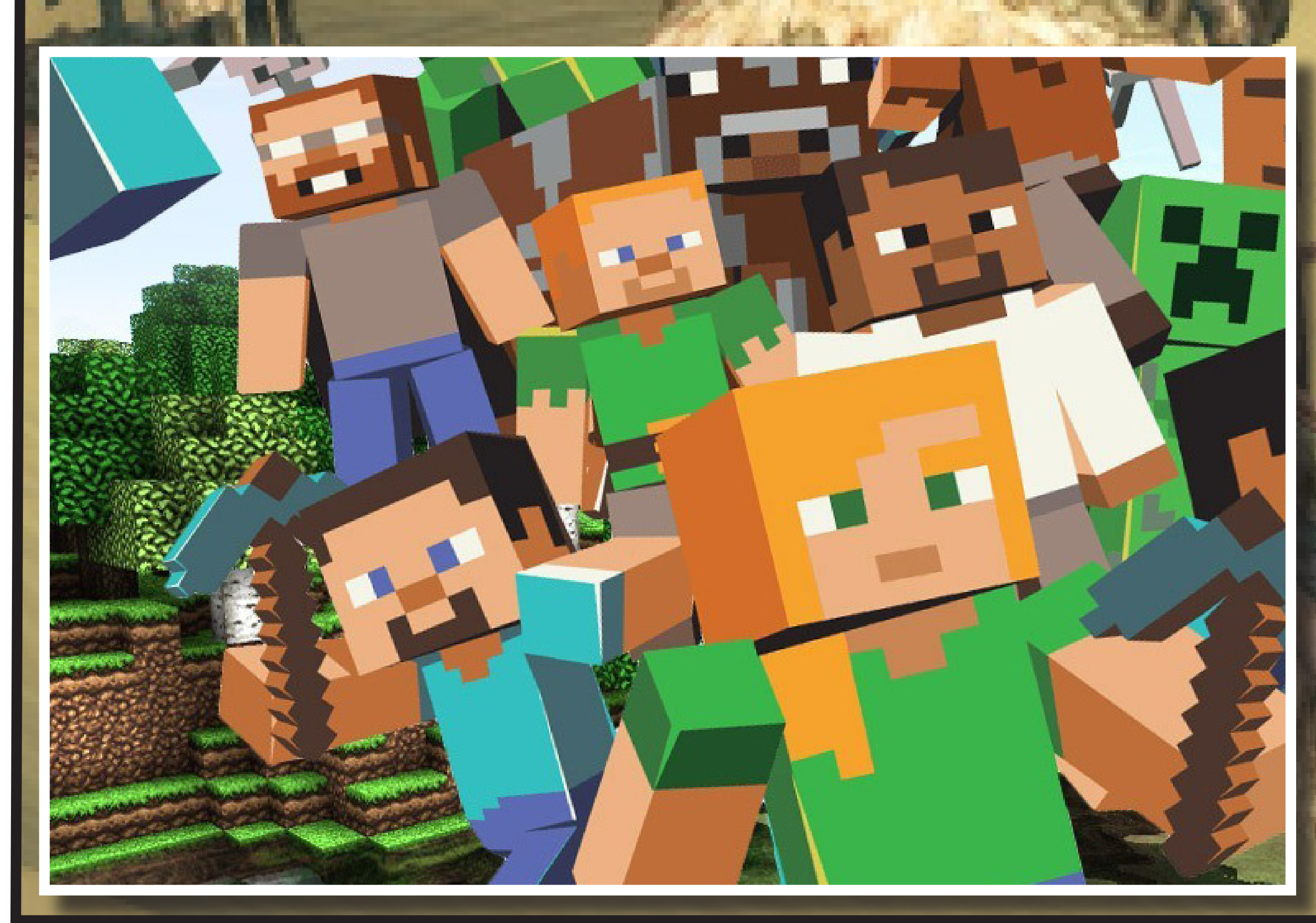
¿CUÁNTOS FINALES TIENE THE WITCHER 3?

The Wither 3 es un fuerte candidato al GOTY del año y seguramente tú ya lo has jugado o lo estás jugando. Seguramente también, si eres de los que lo jugaste, sin ningún atisbo de ansiedad por terminarlo ni de aburrimiento, tuviste la necesidad de acabarlo y conociste ese ansiado final… que no vamos a desvelar, porque entre otras cosas nos daría un texto demasiado extenso para esta sección, pero ¿Te preguntaste si había otros finales? Pues te podemos decir que si, el juego cuenta con ¡36 finales distintos! Seguro que ahora volverás a retomarlo con ansia de conocer alguno de ellos. ¡Suerte!



LA CREACIÓN DE MINECRAFT EN 48 HORAS

Si vivís en este mundo, y os guste o no, 100% que conoceréis el juego de Minecraft, de Markus Persson conocido como Notch. Este personaje, creador de un juego que ha cosechado y sigue cosechando tantos ingresos y que tiene una comunidad enorme, posiblemente la más grande del mundo de jugadores en torno a un mismo juego, se propuso el reto de crear Minicraft. ¿Pero que lo hace tan curiosos? Que se propuso crearlo en tan solo 48 horas. Es una versión flash y más pequeña de Minecraft y que para los más curiosos está disponible de forma gratuita: https://s3.amazonaws.com/ld48/ld22/index.html



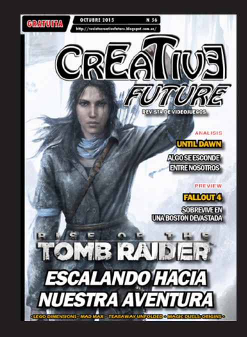
EL RUBIUS, MANGEL Y ALEXBY COCINANDO EN UN ... ¡GÉISER!

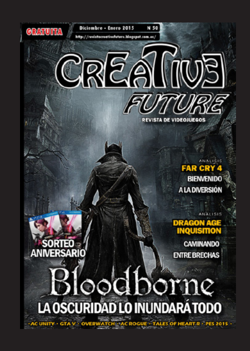
Los 3 youtubers pensaron que la mejor forma de hacer una hot dog era cocinarla en un Géiser y para ello se fueron nada más y nada menos que a Islandia para promocionar un peculiar concurso de Campofrio. Pero hubo más porque también intentaron hacer perritos con un lanzallamas y con el calor que sale por el tubo de escape de un coche. Podéis ver los videos ganadores en

https://www.jumbochallenge.com/video/vqJuEanRTQI



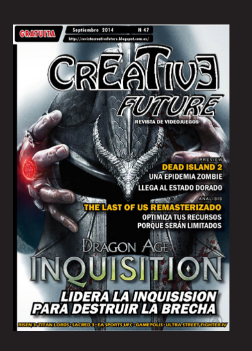
Más de 50 números publicados





































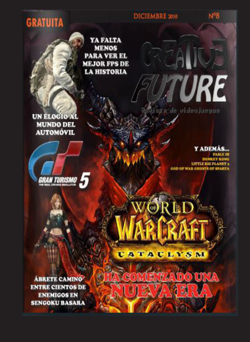






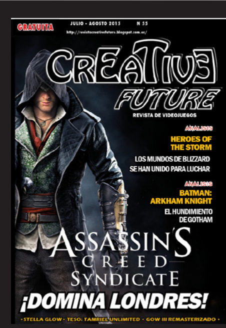




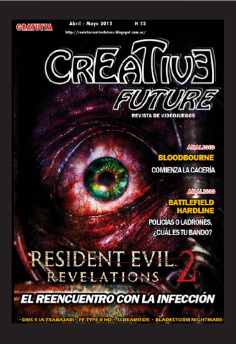


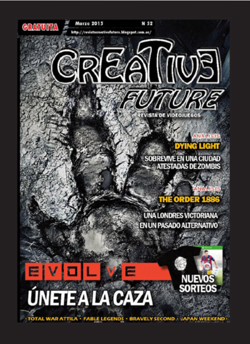




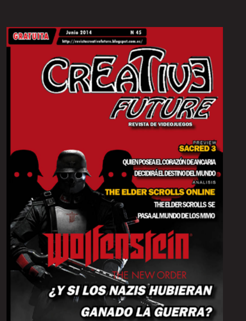

GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
HEROES OF THE STORM
LOS MUNDOS DE BLIZZARD SE HAN UNIDO PARA LUCHAR
BATMAN: ARKHAM KNIGHT
EL HUNDIMIENTO DE GOTHAM
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
¡DOMINA LONDRES!


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
THE WITCHER 3 WILD HUNT
ABRAZÁNDONOS A LO LEGENDARIO
STATE OF DECAY: DAY ONE EDITION
CAMINANDO ENTRE MUERTOS
THE PHANTOM PAIN
UNA HISTORIA DE VENGANZA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
BLOODBOURNE
COMIENZA LA CACERÍA
BATTLEFIELD HARDLINE
POLICÍAS O LADRONES, ¿CUÁL ES TU BANDO?
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
EL REENCUENTRO CON LA INFECCIÓN


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
DYING LIGHT
SOBREVIVE EN UNA CIUDAD ATESTADA DE ZOMBIS
THE ORDER 1886
UNA LONDRES VICTORIANA EN UN PASADO ALTERNATIVO
EVOLVE
NUEVOS SORTEOS
ÚNETE A LA CAZA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
BATMAN ARKHAM KNIGHT
ENFRENTATE A TUS PEORES VILLANOS
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
EL REENCUENTRO CON LA INFECCIÓN
THE ORDER 1886
NUEVOS SORTEOS
CREA UN NUEVO FUTURO PARA LA HUMANIDAD


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
SACRED 3
THE ELDER SCROLLS ONLINE
Wolfenstein
THE NEW ORDER
¿Y SI LOS NAZIS HUBIERAN GANADO LA GUERRA?


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
MURDERED SOUL SUSPECT
SALEM, LA CIUDAD MÁS EMBRUJADA DE LOS ESTADOS UNIDOS
DIABLO III REAPER OF SOULS
D3 SE AMPLIA CON UNA INCREIBLE EXPANSIÓN
LA MAGIA HACE DE ÉL UN TITULO MUY ESPECIAL
DARK SOULS II


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
TITANFALL
FÁCIL DE JUGAR, DIFÍCIL DE DOMINAR
FF13 LIGTHING RETURNS
EL TIEMPO JUEGA EN NUESTRA CONTRA
THIEF
LAS SOMBRAS SERÁN TUS ALIADAS


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
FABLE ANNIVERSARY
ELIGE HACER EL BIEN O SER MALVADO
TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION
LA PRIMERA GRAN EXPEDICIÓN DE LA PEQUEÑA LARA
SORTEO ANIVERSARIO
TITANFALL
LOS TITANES NO ERAN UN MITO

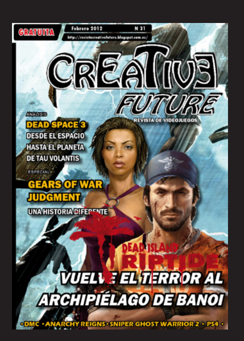

GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
KNACK
UN EXCLUSIVO PARA PS4 CON MUCHA CLASE
TOM CLANCY'S THE DIVISION
SOBREVIVIENDO A NUEVA YORK
SORTEO ANIVERSARIO
KILLZONE SHADOW FALL
LA GUERRA ENTRE LOS VEKTAN Y LOS HELGAST NUNCA ACABARÁ


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
BEYOND DOS ALMAS
LA EXPERIENCIA DE UNA GRAN AVENTURA
METRO: LAST LIGHT
TRASPORTA A UNA MOSCÚ DESTRUIDA
REMEMBER ME
RECORRE NEO-PARIS PARA RECUPERAR TUS RECUERDOS

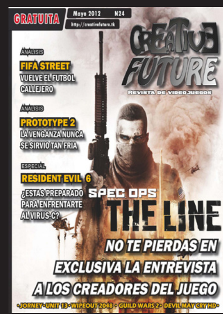

GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
DEAD ISLAND RIPTIDE
UNA NUEVA ISLA Y HORDAS DE ZOMBIES PARA MATAR
SPLINTER CELL BLACKLIST
SAM SE ENFRENTARÁ A SU MISIÓN MÁS INTERNACIONAL
DEFIANCE
LA TIERRA HA CAMBIADO, YA NADA SERÁ COMO ANTES


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
GOD OF WAR ASCENSION
BIOSHOCK INFINITE
PREPÁRATE PARA LLEGAR A COLUMBIA
GEARS OF WAR JUDGMENT
UNA AMENAZA DESDE ABAJO, UN HÉROE DESDE FUERA
GOD OF WAR ASCENSION
AYUDA A KRATOS A ESCAPAR DE SUS CADENAS


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
TOMB RAIDER
LA PRIMERA GRAN EXPEDICIÓN DE LA PEQUEÑA LARA
CRYSIS 3
EL ARCO Y EL CAMUFLAJE SERÁN TUS AMIGOS
BIOSHOCK INFINITE
ENTREVISTA EXCLUSIVA A DREW HOLMES
NUESTRO MAYOR DESAFÍO FUE SIN DUDA CREAR A ELIZABETH


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
DEAD SPACE 3
DESDE EL ESPACIO HASTA EL PLANETA DE TAU VOLANTIS
GEARS OF WAR JUDGMENT
DEAD ISLAND RIPTIDE
VUELVE EL TERROR AL ARCHIPIÉLAGO DE BANOI


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
STARHAWK
COMBATE POR TIERRA, MAR Y AIRE
DRAGON'S DOGMA
DEAD OR ALIVE 5
MAX PAYNE 3
VUELVE MAX, VUELVE LA ACCIÓN PURA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
FIFA STREET
VUELVE EL FUTBOL CALLEJERO
PROTOTYPE 2
LA VENGANZA NUNCA SE SIRVIÓ TAN FRIA
RESIDENT EVIL 6
¿ESTAS PREPARADO PARA ENFRENTARTE AL VIRUS C?
SPEC OPS THE LINE
NO TE PIERDAS EN EXCLUSIVA LA ENTREVISTA A LOS CREADORES DEL JUEGO


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
BINARY DOMAIN
LA LUCHA ENTRA LA MAQUINA Y LA HUMANIDAD
RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY
ELIGE TU BANDO
MASS EFFECT 3
EL DESTINO DE NUESTRO PLANETA ESTÁ EN NUESTRAS MANOS


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
DARKNESS 2
RECKONING
VIAJA AL PASADO PARA CAMBIAR EL FUTURO


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
BIOSHOCK INFINITE
THE SECRET WORLD
DOS ESPADAS PARA UN SOLO DESTINO
SOUL CALIBUR V


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
ELDER SCROLLS V SKYRIM
¡SANGRE DE DRAGÓN!
PROTOTYPE 2
INFAMOUS 2
NEW ORLEANS NECESITA TU AYUDA, Y ¿QUIÉN MEJOR QUE COLE MACGRATH?


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
THE WHITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS
L.A. NOIRE
DEAD ISLAND
POR FIN UNA ISLA DONDE LA DIVERSIÓN ESTÁ ASEGURADA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
DUKEM NUKEM FOREVER
LEGO PIRATAS DEL CARIBE
PORTAL 2
"ESTA ES UNA SENCILLA PRUEBA QUE INCLUYE LASERES LETALES"
GLADOS


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
DISSIDIA 012 FF
THE WITCHER 2
LA UNICA ESPERANZA DE NUEVA YORK SERA AYA BREA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
KILLZONE 3
L.A. NOIRE
ALGO HUELE A PODRIDO EN ESTA CIUDAD...
MORTAL KOMBAT 9


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
Playenglish
ModNation RACERS
ESPECIAL SURVIVAL HORROR
DISEÑA TU PERSONAJE, DECORA TU COCHE Y LISTO, A CORRER


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
SIMS 3
RED DEAD REDEMPTION
SUPER MARIO GALAXY 2


GRATUITA
STARCRAFT
CREATIVE FUTURE
STAR OCEAN
FINAL FANTASY XIII marca el nacimiento de una nueva era para la saga
AVATAR


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
Tekken 6
DESCUBRE LITTLE BIG PLANET CON SACKBOY


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
SORTEOS INCREIBLES
BATMAN
LA EXPANSION MAS ESPERADA



FALLOUT 4 CUENTA CON CIENTOS DE UBICACIONES, PERSONAJES Y MISIONES

Fallout 4 es unos de los grandes esperados de este 2015. La ansiada continuación con estilo propio y característico de la saga Fallout. Un devastado mundo abierto donde todo cuenta y cada rincón puede ser nuestra salvación o nuestro fin y la pregunta es ¿Está a la altura de lo esperado?

La vida es tranquila y relajada en Boston, formaremos parte de una familia en la cual decidiremos si ser el hombre o la mujer. Vivimos con nuestro pequeño hijo y un robot que nos ayuda con las tareas de casa. Pero antes de darnos cuenta estaremos corriendo para escondernos en un refugio porque se ha desatado una guerra nuclear. Lo siguiente que veremos será un devastado yermo 200 años después de esta guerra, el mundo ya no es lo


HABLA CON TU COMPAÑERO
Y TODO IRÁ MEJOR



que era y ahora nos toca repoblarlo. La historia nos muestra una sociedad que se está adaptando a un nuevo mundo donde la civilización está volviendo a ser reconstruida, muy distinto a lo visto en Fallout 3 que el objetivo era la supervivencia y a nadie le importaba el vecino ni el futuro para sus hijos. Para trasmitirnos esa sensación, el mundo que se nos muestra ofrece algo más de luz y esperanza. El juego nos propone un comienzo interesante y un objetivo claro a seguir, aunque luego podemos descubrir otros detalles de la historia que no esperábamos. Una de las cualidades de Fallout 4 es que si queremos no tendremos fin. Las horas de juego son casi incontables a causa de la cantidad de misiones que tenemos, las opciones de exploración y la creación de nuestro refugio. Ya os digo que si decidís crear vuestro refugio para vuestros inquilinos y protegerlo como es debido podéis estaros horas y horas creando, customizando cada detalle del exterior y del interior para



cuando os deis cuenta veréis que no habéis salido ni al tranco de la calle y que aun os queda Fallout para rato.

El sistema de creación de personajes, aparte de tener lo necesario para configurar el aspecto de este, me ha resultado del más curioso. Una pareja delante de un espejo, y nosotros los modificaremos a nuestro gusto por si queremos hombre o mujer. Iremos eligiendo cada parte de la cabeza para customizarla a nuestro gusto de una manera sencilla e intuitiva, y lo mejor es que al terminar, nos quedaremos como prota al elegido de los dos pero el otro personaje, nuestra pareja, también se quedará con el aspecto que hayamos diseñado. Un bueno comienzo para el juego.

Además de la misión principal, el número de misiones secundarias son casi incontables, y os recomiendo que hagáis muchas para subir nivel porque gracias a estas subidas iremos puliendo nuestro personaje



para el día a día, más fuerza para cargar más objetos, carisma para llevar las conversaciones a nuestro gusto, y así varias características más que tendremos que tener en cuenta para hacer el personaje que más nos guste. La forma de recoger los objetos de los enemigos caídos será rápida, buena, sencilla y útil de manera que no perdamos tiempo y no nos suponga un gran problema. Eso sí, son tantas cosas que podemos recoger y que necesitamos para fabricar nuevos objetos que rápidamente nos llenaremos y tendremos que ser más selectos a la hora de que recoger. Una forma de cargar con unos cuentos objetos de más será gastar puntos de los que ganamos al subir nivel en la fuerza. Una ventaja que nos propone Fallout es que si estamos buscando un determinado objeto para construir una parte de nuestro refugio, podremos marcarlo y cuando aparezca este objeto en el escenario nos será señalizado.

La posibilidad de crear nuestra casa,



ciudad o fortaleza serán ilimitadas. Solo necesitamos el suficiente material para construirlas. Y claro está tiempo e idea porque al ser tantas las posibilidades, habrá que darle al coco para fabricar todo. Construir tu nuevo habitad no es sencillo. Si ya fuera poco el hecho de tener que estar buscando piezas y dedicar horas a montarlas, aún nos queda lo peor. Haciendo misiones y mejorando todo esto tendremos gente que se venga a vivir con nosotros, y que será el nuevo mundo que estemos creando, pero claro, ¿Qué pasa donde hay gente y hay comida? Que vienen los agresores. Por ese motivo, no solo tendrás que crear tu asentamiento, también deberás defenderlo y para ello contamos con métodos de defensa en el modo de construcción. El problema también puede venir desde dentro. Si, si no tienes suficientes camas, comida, agua,… la gente no estará contenta. Así que ponte y crea un pozo, gestiona tus propios huertos y usa generadores para que todo esté suficientemente iluminado.



Viajar por el yermo no será sencillo. Habrá cientos de enemigos humanos y no humanos, y nuevos amigos que encontrar. Nunca os confiéis porque cuando menos lo esperéis encontrareis un grupo de bandidos que te pueden freír. Será necesario que para prepararos os busquéis un buen asentamiento para cocinar con los ingredientes que tengamos (es una buena forma de bajar la radioactividad), construir objeto que sean de utilidad y mejorar vuestras armas para estar siempre preparados ante las peores situaciones. Os aviso, no es un juego excesivamente difícil pero tampoco lo es fácil, cualquier enemigo, por débil que sea podrá acabar con vosotros, cualquier grupo de bandidos que os aceche os puede marcar el último día de vida en el yermo, mi consejo es que siempre estéis preparados y pensar que estáis en un mundo hostil, primero disparar y después preguntar.

En lo referente a la personalización del personaje, contamos con siete carac-



terísticas que nos hacen especiales (S.P.E.C.I.A.L) que son fuerza, percepción, resistencia, carisma, inteligencia, agilidad y suerte. No voy a entrar en detalles de las diferentes opciones de mejora que habrá porque son muchas pero esencialmente tendremos que ir gastando los puntos en uno de esos siete puntos para ir consiguiendo mejoras directas y a la vez ir desbloqueando otros niveles de atributos dentro de cada una. Os recomiendo dedicar un rato a estudiar el sistema de subida de niveles para que luego, con cada subida ya sepáis donde queréis gastar los puntos.

Los compañeros. Los compañeros serán importantes durante la aventura y nos acompañaran llueva o haga sol. Nos darán conversación, entablaran amistad con nosotros y nos defenderán durante los combates aunque a veces con demasiada valentía. No será extraño sentir un disparo a lo lejos y que nuestro compañero ya está corriendo para acabar con todos sin importarle si hay uno



o trescientos enemigos. Lo bueno es que no morirá, pero si se quedará en el suelo reponiéndose durante un rato si es abatido.

El aspecto gráfico está bien. No estamos ante un juego que destaque en este apartado ni que vaya a ser recordado por él. Vemos mucha mejora respecto a su antecesor Fallout New Vegas, es un juego de next gen y se le nota. Lo que si es cierto que es hay muchos juegos en el mercado que tiene un aspecto superior y aquí está la pregunta que os hago muchas veces, los que jugamos al fallout, a este juego con un gran mundo abierto, ¿El aspecto gráfico es lo más importante? Seguramente no. Valoramos ese apartado como no, pero lo que más gusta de ese juego es su estilo propio que ha ido madurando a la vez que conservando



EL JUEGO VIENE COMPLETAMENTE DOBLADO AL CASTELLANO

con el paso de los años en la saga. En el apartado sonoro, un 10 para este juego. Subtítulos en castellano, textos en castellano y el audio en castellano. Me ha gustado mucho esto ya que gran parte de los juegos que tenemos con un mundo tan grande, y los juegos de rol en general suelen llegarnos con el audio en inglés, y aunque pensemos que es algo muy sencillo, esto lleva mucho trabajo detrás y por tanto hay que valorar que un juego nos llegue doblado al castellano y más si es un juego con tantos diálogos. Para que os hagáis una idea, y dicho así por la desarrolladora, las líneas de dialogo de los principales protagonistas ocupan aproximadamente 13.000 líneas de diálogo y la totalidad del juego tiene más dialogo que Fallout 3 y Skyrim juntos.

GENERO: ROL | PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: BETHESDA SOFTWORKS | DESARROLLADORA: BETHESDA SOFTWORKS



REALIZADO POR BIBI RUIZ

Finalmente recomendaros tres aplicaciones móviles sobre Fallout 4. Por un lado tenemos Fallout Shelter gestionar un refugio. Tendremos que crear nuestro propio refugio, y defenderlo, además de muchas otras opciones que habrá que gestionar como supervisarlo y hacer que todo prospere a un mundo mejor, y encima es gratuito. Otra de ellas sería Fallout Pip-Boy con la cual podremos usar nuestro móvil como Pip-Boy permitiéndonos interaccionar con nuestra consola o PC. Si lo tenemos sincronizado podremos en todo momento consultar nuestras estadísticas, inventario, mapa y la radio. Finalmente os recomiendo Fallout C.H.A.T. o lo que es mismo, Comunicados Holográfico para la Automatización de Transmisiones. No es nada tan completo, es un app que nos ofrece gifs animados y un teclado personalizado para compartir con el móvil.

CONCLUSIÓN

Fallout 4 es una compra acertada si te gustan los juegos de rol, la saga Fallout y/o los juegos largos. Cuenta con alicientes como la gestión de tu propio refugio, las incontables misiones secundarias, el competo sistema de customizacion de atributos y el idioma, que está completamente en castellano.



DINÁMICO Y MUY RELISTA

Este año NBA 2K16 llega con la colaboración de Spike Lee y para los más detallistas el juego llega con cuatro portadas únicas de las superestrellas de la NBA Stephen Curry, James Harden, Anthony Davia y en exclusiva, solo para España, Marc y Pau Gasol

Las grandes novedades que nos vamos a encontrar en la edición de 2016 serán la historia de Spike Lee (Viviendo un sueño), donde 2K y el legendario director Spike Lee han colaborado para crear la narrativa más intensa hasta la fecha, en la cual podremos hacer historia como nunca; MiParque, un juego donde crear un legado desde la calle con uno de los


SPURS
9
SPALDING



ESTAMOS ANTE LA ÚLTIMA ENTREGA DEL SIMULADOR DE BALONCESTO DE LA NBA MÁS VENDIDO, NBA 2K16

tres parques recientemente mejorados donde mostrar nuestro juego al mundo; 2k Pro-Am, un modo donde contamos con equipo que podremos personalizar, y hacer torneos en directo de 5 contra 5 en NBA 2KTV, configurando todo, desde las equipaciones hasta el logo que aparece en ellas; Leyendas Modernas, donde podremos jugar con míticos equipos como los Lakers de 2000-2001, los Pistons 2003-2004, los Boston 2007-2008 y los Miami Heat de 2012-2013.

Casi todos iréis directo a las ligas y a los partidos online porque se sabe que hoy es donde se mueve todo, en las competiciones online, ya sea como aficionado o en modo más competitivo pero no dejéis de probar el esplendido modo carrera donde nos pondremos en la piel de una joven promesa del baloncesto. La historia intenta que vea-



mos como llegar a ser una estrella del baloncesto no es sencillo, por lo que iremos jugando partidos y siguiendo la vida de este jugador hasta llegar a lo más alto. Jugaremos en el instituto y elegiremos a que universidad ir para seguir jugando partido a partido y hacernos un personaje destacable a la vez que lo lleva todo con la dura vida diaria.

No solo modos de juego es lo que incluye el juego, la jugabilidad ha sido mejorada con un nuevo motor de movimiento el cual genera movimientos más inteligentes y realista como nunca antes hemos visto en la saga, además de las innovadoras físicas de la pelota y colisiones entre jugadores. El sistema de pases ha sido mejorado para que no solo demos la pelota al compañero si no que usemos nuestra habilidad para que nadie se la quite. Pero si eres de los nuevos no te preocupes, porque aunque cuenta con una



gran variedad de combinaciones de botones para jugar muy bien, siempre tendremos el tiro-pase para los más inexpertos o los que solo busquen disfrutar a gusto de una tarde de partidos sin que le llegue a resultar muy complicado todo. Un buen modo para probar todo es el nuevo modo 2K Pro Am donde podremos además de probar todo esto jugar partidas con nuestros amigos, con un total de diez personas. Los gráficos de este juego son simplemente perfecto. Era buenos el año pasado y siguen siéndolos en este año. Los personajes estas diseñados con una alta calidad gráfica, las canchas son



admirables y la física de los jugadores inmejorable. Si pensáis que me estoy pasando, poner un partido del juego en la tele y verlo, dejar que vuestros amigos y padres lo vean, a ver qué opinan de ello. Seguramente no sabrán que es un videojuego. Nuevamente os nombro el modo 2K Pro Am donde si no quedarías conforme con lo que podéis modificar vuestros propios pabellones además de crear equipaciones y un escudo acorde con vuestro equipo, en este punto entra en juego ¡vuestra creatividad! Serán miles las posibilidades con las que contareis y seguro que tenéis una buena idea para decorar la cancha.

GENERO: DEPORTIVO

PLATAFORMAS: PS4, PS3, XBO, 360, PC

DISTRIBUIDORA: 2K GAMES

DESARROLLADORA: VISUAL CONCEPTS

3 www.pegi.info

NOTA 9.5

NBA 2K16

TRAYECTORIA	9.6
GRAFICOS	9.8
MUSICA	9.3
JUGABILIDAD	9.2
TRADUCCION	10

REALIZADO POR ISA GARCIA

No solo tenemos equipos de la NBA, el juego cuenta también con equipos más afines a nosotros como son Real Madrid, el FC Barcelona, Valencia Basket, Unicaja Málaga y Laboral Kutxa Vitoria.

La banda sonora cuenta con cincuenta pistas dentro de cinco listas de reproducción, contando con temas exclusivos gracias al trabajo de DJ Khaled, DJ Mustard y DJ Premier. Y por supuesto los comentarios para España nos llegan de las voces de Antoni Daimiel, Sixto Miguel Serrano y Jorge Quiroga.

Si lo tuyo son las aplicaciones móviles, lo que buscas es MyNBA2K16 que está disponible para iOs y Android. Es una aplicación que nos permite estar conectados a NBA 2K16 y con la oportunidad de ganar VC, que es la moneda virtual que usa. También incluye el juego de tarjetas coleccionables de NBA 2K, My Team Mobile, que nos permite coleccionar las tarjetas de nuestros jugadores favoritos para desafiar a los competidores en juego de exhibición, torneos de temporada y otros eventos especiales.

CONCLUSIÓN

NBA 2K16 es el juego acertado para los jugadores con ganas de baloncesto. Si eres un continuista de la saga seguro que tampoco te lo querrás perder por sus destacables mejoras, su modo historia intachable y por la nueva mecánica de juego que te dejará desarrollarte en el campo como más te guste.


TE
BE
[valencia]
I Feria del Cómic
y la Ilustración
Nos vemos en
2016
FERIA
VALENCIA



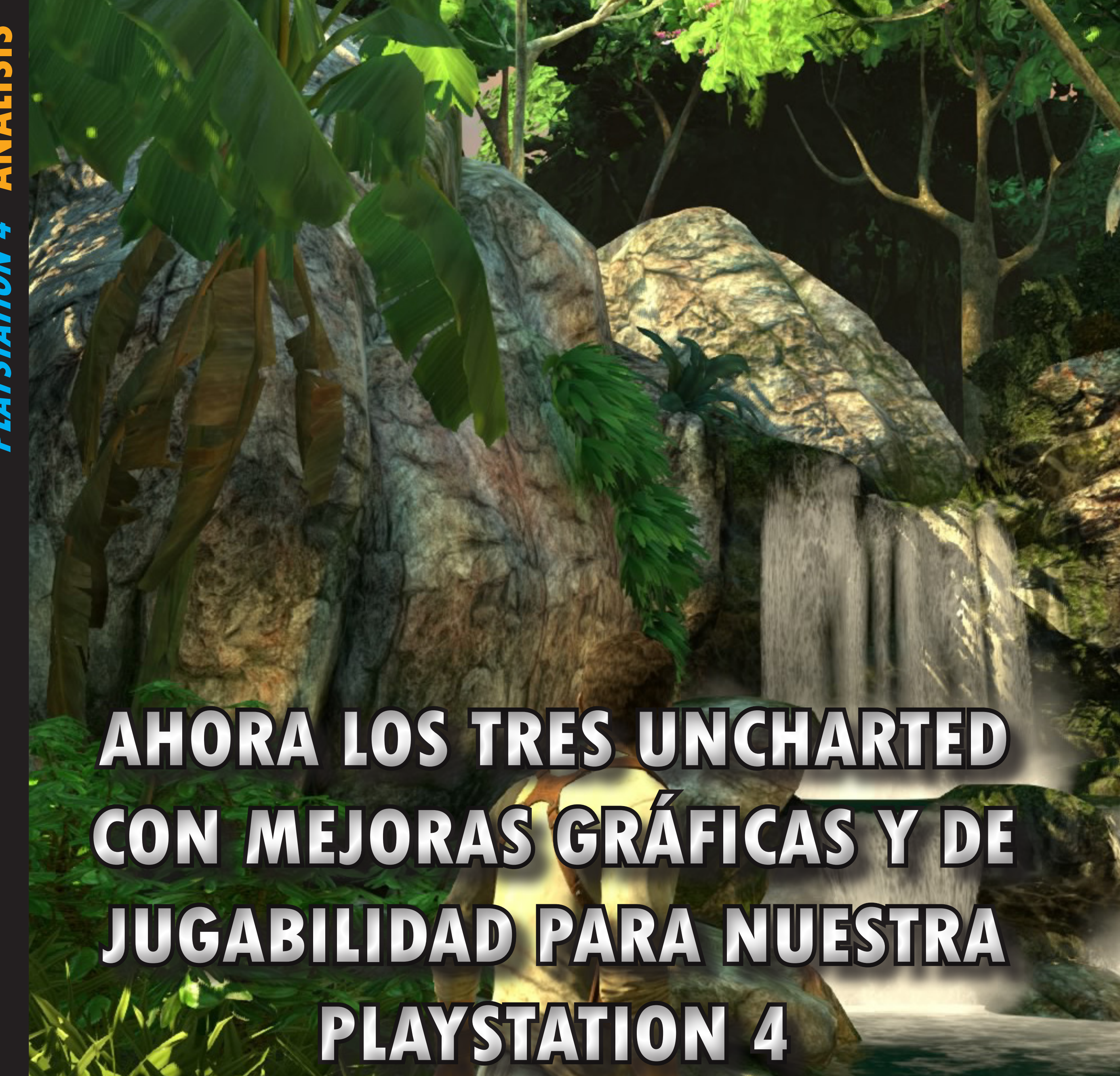
UNA DE LAS MEJORES REMASTERIZACIONES PARA PLAYSTATION 4

Una de las mejores saga de Playstation llega a nuestra consola de nueva generación con los tres juegos remasterizados para darnos lo mejor de cada uno y con grandes mejoras

¿Qué os parece si primero os cuento la historia de cada juego? Pues vamos a ello.

Uncharted: El Tesoro de Drake (2007). Una pista de 400 años de antigüedad, encontrada en el ataúd de sir Francis Drake, lleva a un cazafortunas contemporáneo a la búsqueda del mítico tesoro de El Dorado, lo que le hará descubrir una isla olvidada en medio del océano Pacífico. La búsqueda se vuelve demasiado peligrosa cuando Nathan Drake queda varado en la isla y lo persiguen unos

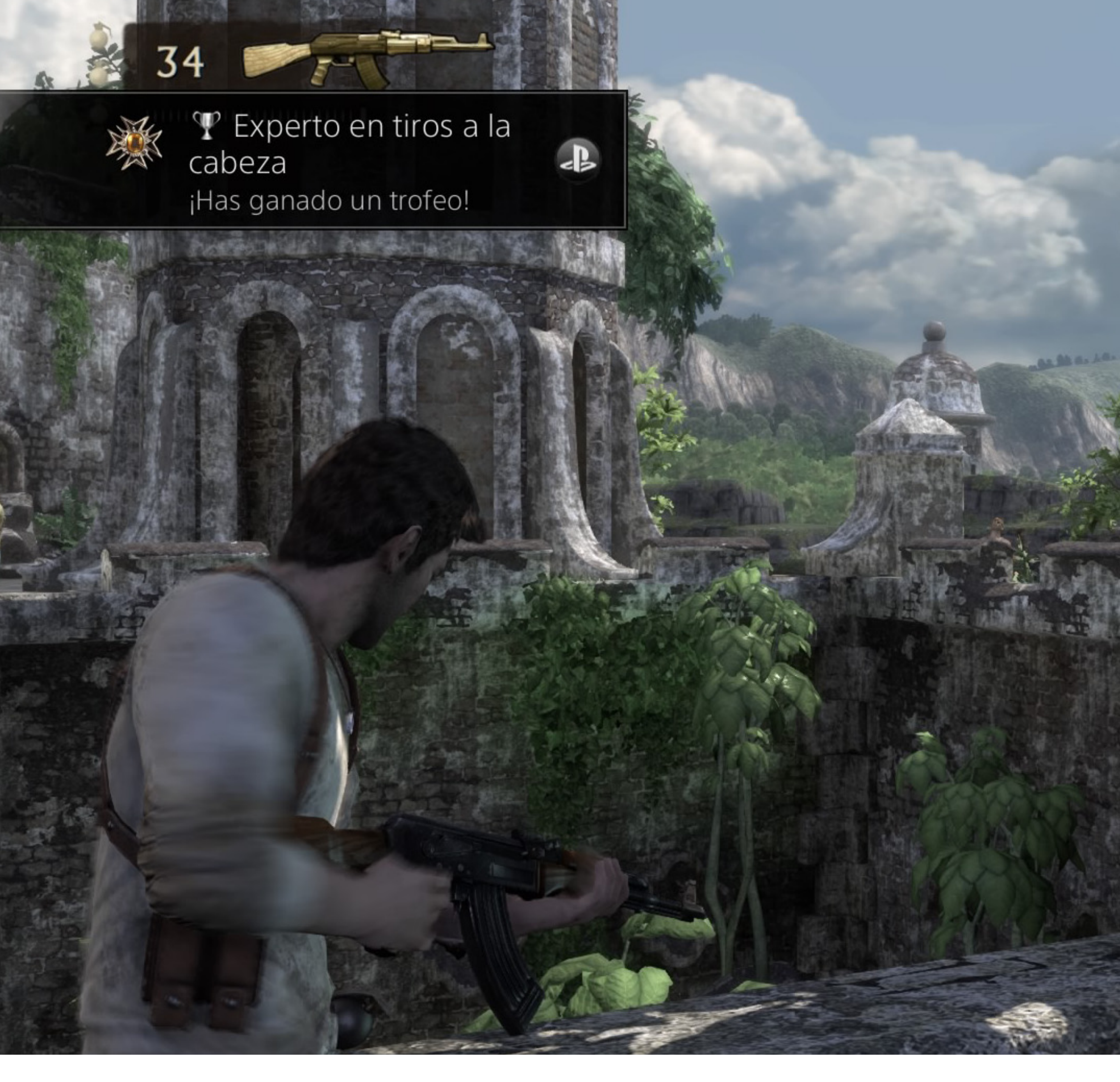

¡Elena!



AHORA LOS TRES UNCHARTED CON MEJORAS GRÁFICAS Y DE JUGABILIDAD PARA NUESTRA PLAYSTATION 4

mercenarios. Superados en número y armamento, Drake y sus compañeros deben luchar para sobrevivir al tiempo que empiezan a descubrir los terribles secretos ocultos en la isla. Uncharted 2: Among Thieves (2009). Drake es engañado para volver al peligroso mundo de los ladrones y mercenarios que tanto se esforzó por dejar atrás. Cuando un misterioso artefacto obliga a Drake a viajar al legendario valle himalayo de Shambhala, se ve metido en una peligrosa persecución con un criminal de guerra fugitivo que va tras las riquezas más que míticas de la ciudad perdida. Atrapado en una maraña de mentiras y precipitándose en una búsqueda cada vez más mortal que prueba los límites de su resistencia, Drake se verá forzado a arriesgarlo todo, pero ¿se le habrá acabado la suerte?

Uncharted 3: La Traición de Drake (2011). Nathan Drake tendrá que en-



frentarse junto a su mentor, Victor Sullivan, a una siniestra y traicionera organización mística y a su despiadada líder, Katherine Marlowe. Cuando los terribles secretos de la ciudad perdida sean desvelados, Drake comenzará una lucha desesperada por sobrevivir y tendrá que luchar contra situaciones que lo llevará al límite de su resistencia.

Interesantes las tres historias ¿no? Seguramente muchos de vosotros ya las conocíais pero para los que hayáis decidido comenzar la saga con esta colección, habéis acertado. Las historias son las mismas que antaño, no se ha cambiado nada en el argumento, se ha retocado los gráficos y las mecánicas de juego además de contener mucho contenido coleccionable para que aunque estemos ante unos juegos que salieron hace unos años ya, no nos demos cuenta y disfrutes con ellos haciendo uso de las mejoras incluidas.



VIVIR LA HISTORIA COMPLETA DE NATHAN YA SERÁ POSIBLE

El menú para la elección de los juegos ha sido integrado a la perfección. Nos moveremos de manera sencilla e intuitiva por este hasta llegar al juego que deseemos y las opciones de configuración que más nos gusten. Además de hacer uso de los premios que hayamos conseguido hasta el momento. ¿Qué premios? Consiguiendo logros y una serie de retos que nos irán poniendo los juegos desbloquearemos cientos de cosas, entre ellas diferentes trajes para Nathan, estilo de juego e ilustraciones. También contamos con dos modos de dificultad nuevos que son explorador, que no será más que un mero paseo por la historia, y brutal (hay que desbloquearlo), solo recomendable para los más expertos; además el modo Aplastante estará disponible desde principio, ya que antes había que desbloquearlo.

Jugando a cualquier de los tres juegos veremos que los gráficos han mejorado



para ponerse a un gran nivel. En su día cada juego ya nos sorprendió con ellos y nos dejaron momentos buenos, imágenes excelentes y grandes recuerdos disfrutando de los diversos escenarios y personajes. Veremos la modificación que ha ido sufriendo Nathan Drake y sus amigos con el paso de los años pero si tenéis la posibilidad de comprobar el juego original con alguno de los remasterizados vuestra sorpresa será única, veréis que se han cuidado los detalles nuevamente para mejorar esos buenos juegos de la saga Uncharted que ya disfrutamos anteriormente. Para los más técnicos puedo deciros que el juego luce a una resolución de 1080p y con 60 frames por segundo. Para los nostálgicos el juego cuenta con un modo foto, el cual nos dejará parar el juego e inmortalizar los momentos que más nos gusten o queramos recordar dejándonos incluso hacer algunos retoques a estas fotos.



El sistema de combate en los tres juegos se ha mejorado también, incluso podríamos decir que se ha intentado hacer uno común para los tres, aunque las novedades propias de cada juego se mantengan. ¿Os habíais imaginado jugar a Uncharted con la jugabilidad de Uncharted 3? Ya es posible. Tampoco pensemos que cada uno ha perdido su encanto, el Nathan del primer juego será más tosco y con movimientos menos fluidos que en el dos y lo mismo pasa con el siguiente, pero tampoco pedíamos que fuera de otra forma, porque queremos jugar al primer juego, no al tercero con los escenarios del primer Uncharted. Recordar siempre que estamos antes juegos que tienen algunos años, con sus respectivos pros y contras. No esperéis que Un-



charted 1 este a la altura de los juegos de última generación, pero ahí es donde está lo bueno de esto, que disfrutamos de una 'copia' del juego original, solo que esta vendrá mejorada para darnos una serie de facilidades.

Un dato muy bueno, aunque los seguidores de la saga ya lo sabéis, es que el juego está completamente en castellano, tanto voces como diálogos o textos. Un doblaje muy bueno, y divertido que nos da la posibilidad de disfrutar de las continuas bromas o peripecias de nuestros protagonistas. Esta también ha sido remasterizada y suena en 7.1.

Si eres de los que juegas online no estás de suerte con esta entrega porque los modos multijugador de Uncharted 2

GENERO:ACCION

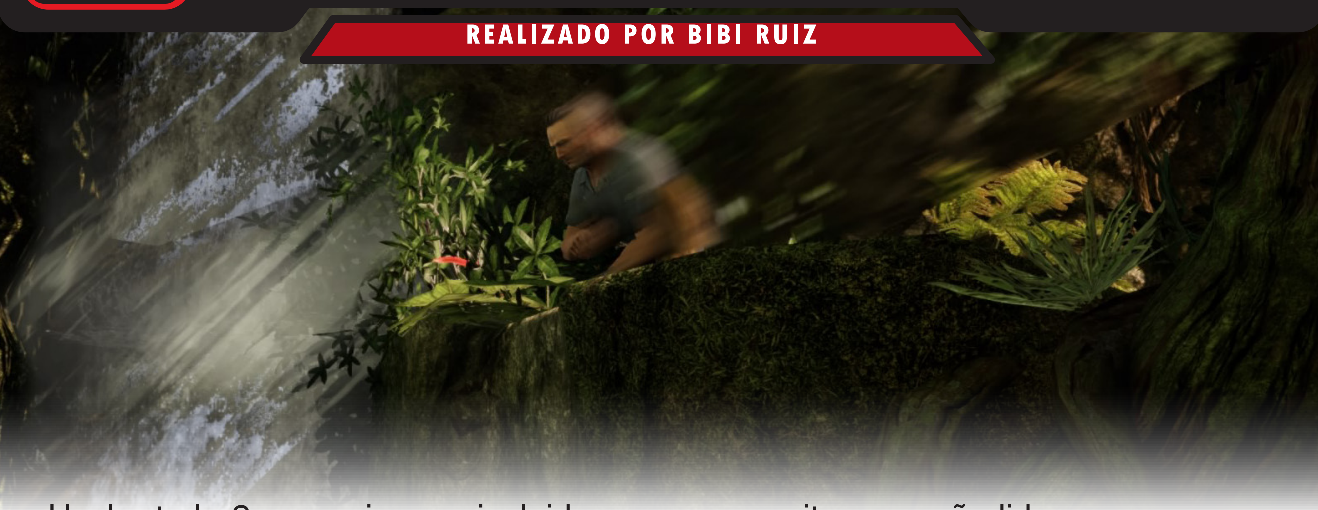
PLATAFORMAS: PS4

DISTRIBUIDORA: SONY COMPUTER ENTERT.

DESARROLLADORA: NAUGHTY DOG



REALIZADO POR BIBI RUIZ



y Uncharted 3 no vienen incluidos en el juego ¿Un error tal vez? Bueno, habrá diversidad de opiniones, por un lado se verá bien porque el juego dispone ya de muchas horas de juego y de partidas rejugables para obtener todo el contenido, y por otro estarán los que necesiten un añadido para cuando completan la historia seguir jugando a su juego favorito. Como compensación, tal vez, tenemos el acceso a la beta de Uncharted 4: El Desenlance del Ladrón que estará disponible entre el 4 y el 13 de diciembre de este año.

CONCLUSIÓN

Uncharted The Nathan Drake Collection es posiblemente una de las mejores remasterizaciones que hemos visto hasta la fecha aunque sin duda hay en el mercado muchas más igual de buenas. Lo mejor de todo es que tenemos la colección completa con grandes mejoras entre ellas el destacable aspecto gráfico, que además nos brinda la oportunidad de seguir la historia de nuestro amigo y ladronzuelo Drake en sus aventuras a través de las historias de los tres juegos.

TWO WORLDS. ONE HOME.

WARCRAFT

IN THEATERS, REAL D 3D AND IMAX 3D

JUNE 10











LIBERA A LONDRES CON LOS HERMANOS FYRE

La saga más larga de Ubisoft vuelve cargada de novedades. Esta vez nos encontraremos en Londres, en pleno apogeo de la Revolución Industrial y con la gran novedad de contar con más de un protagonista

Nuestro protagonista no será uno solo, como ya hemos dicho, sino que contaremos con los mellizos y Maestros Assassin Jacob y Evie Frye para luchar por la liberación de Londres dando nacimiento al crimen organizado. Cada uno de nuestros protagonistas tendrá su propia personalidad y cualidades, Jacob cuenta con su fuerza bruta y Evie con el sigilo. Esto nos dará la posibilidad de jugar con el que más nos guste, y aprovechar nuestros dotes en uno u otro apartado. Jacob es un rebelde líder de nuestra banda organizada que no se andará por las ramas y apostará por llevarse por delante todo lo que se oponga en su camino. En contrapunto, encontramos a su hermana Eyre,





USA LA TIROLINA PARA IR DE TEJADO EN TEJADO

la cual resulta ser maestra del sigilo, respetando un poquito más la esencia Assassin.

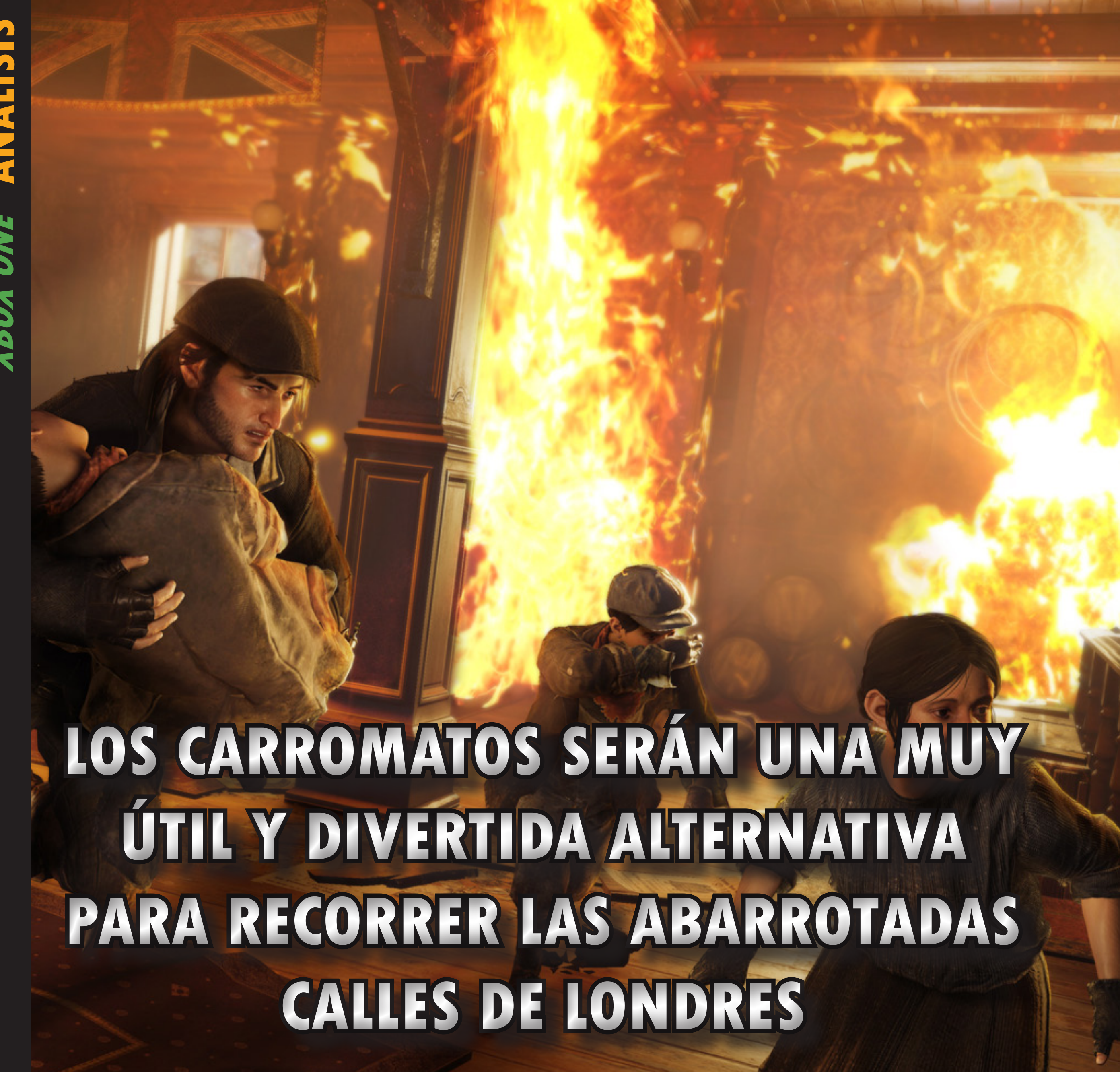
Todas las ediciones de Assassin's Creed nos ofrecen nuestras armas para acabar con todos los enemigos, y este juego no quería ser menos. Como novedades contamos con el cuchillo kukri, el puño americano y el bastón espada, y como nueva habilidad la nueva punta de cuerda para trepar por edificios en cuestión de segundos o coger a los enemigos por sorpresa. Esta vez el parkour y las peripecias más extravagantes a la hora de andar darán lugar en la, hasta ahora, ciudad más moderna de todos los títulos, el Londres de la revolución industrial. Esto será especialmente presente a la hora de que veremos armas más modernas y la ambientación de la ciudad también dará buena cuenta de ello, contando con medios de transporte



como carruajes o trenes. Una habilidad que teníamos casi olvidada pero que no disponíamos de ella en otras entregas es el lanzamiento de cuchillos la cual en esta edición será mucho más importante y útil a la hora de movernos.

Viajar en carromato será muy divertido y encima no serán todos iguales. Dará una nueva posibilidad de entretenimiento y a la vez de moverse por la ciudad que no será pequeña. Este mapa es el más grande que se ha visto en la saga, y los que hayáis jugado a otros juegos de la saga sabéis que las dimensiones de estos no suelen ser pequeñas.

En la misiones ahora no solo tendremos una vía para resolverlas, en muchas de ellas serán varias las opciones de completarlas ofreciéndonos la posibilidad de usar nuestra



creatividad y hacerlas como más fácil nos parezca, como más nos llenen o ir variando en cada una para probar las diversas opciones que nos brinda Assassin's Creed Syndicate. Habrá misiones que estemos obligados a hacerlas con uno de los dos protagonistas que ya es una novedad en la saga, pero no quedándose conforme, llegará un momento en el cual podemos elegir que personaje escoger para jugar.

Parece ser que AC está evolucionando a una saga llena de novedades, y esto le vendrá bien a los seguidores que estaban cansados de 'tener siempre lo mismo'. Aunque seguimos faltos de misiones novedosas o al menos de variedad, cuando llevamos unas horas jugando, muchas de las misiones secundarias se nos harán repetitivas y conseguirán que llegados a un punto solo nos centremos en las principales.



Cuando observemos a los enemigos veremos cono novedad su nivel. Es un numerito que aparece sobre sus cabezas que nos indicará la dificultad de eliminar a este personaje. Será una opción muy útil para acabar primero con lo más débiles, o sigilosamente con los más fuertes además de que nos lo pensaremos dos veces si encontramos alguno más fuerte que nosotros. La rama de habilidades vuelve como en AC Unity. Ya que fue un acierto darnos libertad de modificar nuestro personaje para orientarlo a nuestra forma de jugar lo han mantenido, pero no solo eso, si conocéis otros juegos de la franquicias de Ubisoft seguramente veréis parte de estos ramales y la forma de gestionarlo como otro de sus juegos, Far Cry. Parece ser que ser un asesino no será ahora tan fácil como siempre, pero si llegaremos a ser el asesino que nos guste.



Gestionar bien vuestros puntos y repartirlos de la mejor manera porque si lo hacemos bien valdrá la pena.

El equipo que optamos a conseguir será de varias formas. Podremos comprar equipo y armas consiguiendo dinero, si buscamos suficiente material lo construimos nosotros mismo, e incluso una mezcla, es decir, conseguir el material por el medio que queremos pero con la opción de mejorarlo. Los gráficos que nos encontramos en Syndicate están a la altura de la nueva generación. Lo decimos así porque había mucha gente que había perdido confianza en la saga a consecuencia de los fallos que traía la versión anterior. Pero os aseguro que os gustará.

Como siempre tendremos recreaciones de sitios conocidos y de lugares de la época, todo ellos cuidados al detalle como el diseño de los protagonistas y de los distintos personajes que nos encontramos durante la aventura.



Paso a contaros los distintos premios o beneficios que tenemos dependiendo de la consola, los juegos anteriores que tengamos o si compramos el Session Pass.

Si eres de los que quieren o ha comprado el juego para Playstation 4, contaras con contenido extra como ha pasado otras veces. Tendrás el reto de investigar Los crímenes terroríficos, una serie de extraños asesinatos que tienen lugar en el Londres victoriano de Assassin's Creed Syndicate. Diez misiones exclusivas inspiradas en las historias de Penny Dreadful, una serie de novelas de bolsillo semanales que se hizo muy popular entre la clase obrera del Londres del siglo XIX con sus relatos sensacionalistas sobre crímenes ficticios. Iremos encontrando pistas y deberemos interrogar a los testigos a medida que avanzamos en la historia basada en las obras de escritores de novelas de detectives de la época victoriana.

GENERO:ACCION	PLATAFORMAS: PS4, XBO
DISTRIBUIDORA: UBISOFT	DESARROLLADORA: UBISOFT

18

www.pegi.info

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

HISTORIA	9.1
GRAFICOS	9.2
MUSICA	9.1
JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	10

NOTA 9.2

REALIZADO POR CRISTINA USERO

A través de Ubisoft Club desbloqueamos contenido exclusivo para el juego. Si éramos poseedores de alguno juego de la franquicia anterior a este, conseguiremos atuendos de protagonistas de entregas anteriores de la saga como Ezio, Shao Jun, Aveline, Elise y Edward. Según vayamos desbloqueando los retos podremos también canjear Unidades por seis exclusivas recompensas como armas únicas, esquemas de colores para su ropero y la banda sonora oficial.

Los que se han quedado con ganas de más pueden comprar el Seasson Pass que te incluye misiones nuevas como "El último marajá", "Una larga noche" y "Las calles de Londres". Para ello cuentan con equipamiento, armas y atuendos nuevos, además de una bonificación permanente de XP.

CONCLUSIÓN

Assassin's Creed Syndicate siempre generará controversia entre la comunidad de jugadores. Están lo que lo verán como un más de lo mismo, y los que le gusta la saga y disfrutan de cada juego. Este no será un caso excepción, seguimos en la misma línea, y con la comunidad partida. Decir para los seguidores de la saga, y para lo que queréis retomarla que el juego trae mejoras apreciables como nuevas habilidades, árbol de talentos más sofisticado, y nuevos medios de transporte como el carromato además de una Londres muy bien recreada. Para los del primer grupo, no veréis grandes novedades, aunque siempre es bueno dar una nueva oportunidad, podéis encontraros con una sorpresa.


1
OLA
OSCURIDAD
2
OLA
DESTRUCCIÓN
3
OLA
INFECCIÓN
4
OLA
INVASIÓN
LA QUINTA OLA
(THE 5TH WAVE)
LUCHAREMOS CONTRA ELLOS.
COLUMBIA PICTURES PRESENTA EN SOCIEDAD CON LSTAR CAPITAL UNA PRODUCCIÓN DE MATERIAL/GK FILMS "THE 5TH WAVE" CHLOË GRACE MORETZ NICK ROBINSON RON LIVINGSTON MAGGIE SIFF ALEX ROE
MARIA BELLO MAIKA MONROE Y LIEV SCHREIBER HENRY JACKMAN SHAREN DAVIS PAUL RUBELL ACE JON BILLINGTON ENRIQUE CHEDIAK ASC DENIS O'SULLIVAN RICHARD MIDDLETON BEN WAISBREN
GK films
RICK YANCEY SUSANNAH GRANT Y AKIVA GOLDSMAN & JEFF PINKNER TOBEY MAGUIRE GRAHAM KING MATTHEW PLOUFFE LYNN HARRIS J BLAKESON
SONY
COLUMBIA PICTURES
www.lapeliculalaquintaola.com
PRÓXIMAMENTE
#LaQuintaOla



TREYARCH NOS DEVUELVE AL MÁS GRANDE, MÁS FUERTE QUE NUNCA

Vuelve uno de los grandes de la mano de Treyarch, un titulo en el que su equipo lo han dado todo y traen consigo un juego con grandes novedades y con la historia más larga y la trama argumental más fuerte de la saga, hay elemento que podían haber dado más de sí, pero que no desmerecen el trabajo

Últimamente los seguidores de Call of Duty nos hemos llevado algún chasco que otro con títulos que no daban del todo la talla y esta vez teníamos un nombre conocido, el de Black Ops. Black Ops en Call of Duty ha sido sinónimo de diversión y este no podía ser menos.

Y es que Treyarch nos trae este nuevo Black Ops 3 bien cargado de contenido,





con una campaña muy extensa, un multijugador endiablado y mucho más entretenimiento como pudiera ser el modo Zombi. Esta vez contamos con un multijugador muy adictivo como es marca de COD, el modo zombi es un modo rápido de encontrar entretenimiento y la campaña es extensa, pero ha bajado mucho de nivel, le han añadido horas restándole calidad. Para entrar bien en batalla seguiré hablando de cada una de las partes que componen este Black Ops 3.

La campaña- En todos mis análisis intento no desvelar o hacer spoiler sobre la trama argumental de los juegos, pues si lees esto antes de haberlo jugado no quiero destriparte nada de la historia del juego. Por eso no me me-



ZOMBIES DE LO MAS "VINTAGE" ¿SERÁN LOS NUEVOS ZOMBI-HIPSTERS?

teré sobre que se hace en el juego y me limitare a ponerte en contexto. La historia está ambientada en el futuro y en ella somos un soldado con unos implantes especiales que nos harán tener habilidades especiales relacionadas con la tecnología, el argumento irá dando saltos entre situaciones y es bastante lioso si no estás muy atento. La historia en si no es nada del mas allá y en momentos la campaña parece más una película que un videojuego pues cada misión está cargado de cinemáticas, que aunque muy logradas te cortan la fluidez de la partida y termina cansando bastante. Esta campaña aunque larga se queda lejos de la calidad de otras, pero sobre todo del entrenamiento fácil que buscamos todos al jugar.



Lo novedoso y bueno de la campaña es su sistema de habilidades y progresión, que a medida que avanzamos en la historia nos van permitiendo realizar multitud de funciones nunca vistas antes, pudiendo personalizar nuestras destrezas, además nos encontramos con un sistema de personalización y diseño de nuestro armamento que hará las delicias de muchos.

Por último algo que a muchos nos gusta de otro juegos y que tenemos ahora en la campaña es el modo cooperativo, que nos permitirá pasarnos la campaña jugando a la vez con un amigo desde la misma consola, este modo no está nada pulido, pues hay veces que parece bastante cutre pero que no hará que no disfrutemos de la



compañía de un amigo en el juego.

El multijugador. La piedra angular de Call of Duty el multijugador, como bien sabemos uno de los puntos principales de diversión de este juego y que se mantiene en primera línea como estábamos acostumbrados.

Un multijugador tan adictivo como siempre y que viene con extras en este Black Ops, como un tipo de personalización mas detallista y un sistema de especialistas que escogeremos al principio de cada partida y que es como un super-soldado al que podemos acceder para decantar la partida hacia nuestra victoria. Pero no creas que esto va a suponer que vas a ganar, el multijudor de este juego ha sido



UN MULTIJUGADOR TREPIDANTE, BLACK OPS 3 COMO SIEMPRE LO QUISIMOS

siempre como un sistema de engranajes bien engrasados y sigue siéndolo, aunque esto es una novedad no hará que el ritmo de la partida se rompa o frene las posibilidades de ganar. El nivel de los mapas sigue siendo muy alto y encontramos todo tipo de escenarios de distintas temáticas como ya nos tenían acostumbrados.

Un multijugador a la altura de los mejores COD que nos dejara horas de diversión o de cabreos, eso ya según te lo quieras tomar tú.

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS4, PS3, XBO, 360, PC

DISTRIBUIDORA: ACTIVISION

DESARROLLADORA: TREYARCH



NOTA 8.9

CALL OF DUTY BLACK OPS 3

HISTORIA	8.0	GRAFICOS	8.5
MUSICA	8.5	JUGABILIDAD	9.7
TRADUCCION	10		



REALIZADO POR DAVID VAQUERIZO



Zombies. Vuelven los zombies más clásicos que nunca, clásicos porque vuelven las oleadas y clásicos porque está ambientado en los años 40. Este ultimo pilar del COD vuelve con su sistema de oleadas, donde tendremos que desbloquear elementos como armas o puertas para seguir aguantado y acabando con todos los muertos. Todo ello ambientado en una ciudad ficticia donde tendremos multitud de elementos para descubrir y que nos brindaran diversión rápida y sin tapujos. Y por cierto... Te puedes convertir en una bestia para hacer que los zombies sepan lo que es el miedo.

CONCLUSIÓN

Pero no creas que esto es lo único, este título tiene más sorpresas ocultas que descubrirás al jugarlo, un titulo totalmente recomendable tanto si eres un fan como si no, diversión y acción a raudales en un entorno futurista o retro, con multitud de opciones y elementos que harán que disfrutes como nunca. Y recuerda esto, cuando alces la mano para hacer cosas piensa que eres un Jedi usando la fuerza, acuérdate.



FIFA HACE UN GIRO EN SU JUEGO APOSTANDO POR EL TOQUE Y LOS REGATES

EA Sports no falla a su cita anual con los fans del deporte rey. Un juego más pulido, con mejoras gráficas y jugables además de incluir por primera vez la liga femenina

Como seguramente casi todos los lectores de este análisis ya habrán jugado a más de una edición de Fifa, no pasaré a comentar apartado por apartado todo a fondo, aunque para los nuevos trataré de resumir lo más importante.

El año pasado una de las mayores críticas era la falta de realismo, la gente trata de "ganar por ganar", independientemente de divertirse o no. Un gran número de usuarios se dedicaban a pegar patadones desde


adidas
Fly
Emirates



bien atrás al balón buscando a jugadores rápidos en las bandas o en punta, y así provocar contras constantemente. Yo era de los sufridores, siempre me ha gustado ganar pero jugando al fútbol, y lo que menos me gustó fue que con cualquier jugador, fuera más o menos bueno los pases de más de 40 metros salieran siempre bien. ¿Este año se ha solucionado? Si, este año tendremos que cuidar más el balón, el ritmo de juego será más lento y más centrado en los pases, que también se han mejorado, añadiendo por ejemplo los pases rasos que serán muy útiles para romper la defensa del contrario.

Las mejoras en el control del balón son sustanciosas, ahora puedes ir con un jugador sin correr y recortando a los ri-



vales, algo que el año pasado ya tenía muy buena pinta y lo han mejorado con nota. Este año se acabaron por fin los llamados correbalones. Ya no bastará con un patadon y correr con el jugador más rápido para que este se quede solo ante el portero. Por fin, llegó el momento de jugar, de demostrar calidad de juego, y de usar a los centrales para repartir el juego. Seguramente muchos no estarán contentos con estos cambiosporque era fácil ganar de tal forma, pero si realmente queremos un simulador y jugar al futbol, la decisión de EA ha sido la acertada. Además han vuelto los regates con el gatillo para que además de jugar al futbol, lo hagamos con calidad o chulería. Pasando a los porteros, merecen mención aparte.



El año pasado nos contaron que sería mucho más complicado hacer gol porque la IA se había incrementado pero ciertamente los porteros eran mejores solo a veces, podían parar tres tiros consecutivos, o puedes tirar raso, suave y no muy pegado al palo y ver como se hincaban de rodillas en el césped y el balón pasa a su lado mientras te desesperas. Este año si es cierto que eso ya no pasa tan continuo. Han escuchado a la comunidad, han visto que era un fallo que se pedía a gritos que repararan y han puesto su esmero en hacerlo. Es cierto, son mejores, y no pasarán tantas cosas extrañas. La IA de estos se ha pulido y responden muy bien. Aunque aún en las faltas y con las salidas de puños son bastantes regulares.



EA TIENE POCO MÁS POR HACER GRÁFICAMENTE

Como he comentado antes, no voy a entrar en explicar los modos de juego porque sería repetir lo de todos los años. Si decir que además de lo que ya tenían han sufrido modificaciones y mejoras para mejorar la calidad y el disfrute del juego.

Pasando al aspecto gráfico, el juego siempre destaca por ello. No tenemos queja en este apartado. Ya el año pasado nos encontramos con que los partidos tienen público, con una profundidad y un realismo digno del resto de aspectos visuales del juego, con relieve, la cámara se les podía acercar sin miedo y el estadio había cobrado vida. En esta edición además de todo lo anterior, contamos con los recogepelotas que estarán por el campo ayudándonos



en los momentos de tensión y el árbitro este año usara el spray para marcar las líneas de las faltas. Respecto al clima por ejemplo, este será variable y la hora de jugar los partidos se notará en las sombras y la luz que vemos, además de que el clima afectará al juego, y que el césped irá empeorando con el paso de los minutos.

Aunque ya nunca se recuerde, pero si hay que tener muy en cuenta, es que el juego cuenta con todas las licencias disponibles, o si no todas, casi todas. Estamos tan acostumbrados a ver el nombre correcto de los jugadores, jugar en los mejores estadios, y disfrutar de las ligas más cañeras que a veces se nos olvida el trabajo que tiene esto y el coste extra para la franquicia, y por ello hacemos un



recordatorio para que no lo olvidemos.

Como gran novedad nunca vista en estos juegos, o al menos que yo recuerde, es la inclusión del modo femenino. Si, este año podemos jugar con las mujeres, y no solo serán los jugadores de siempre con un skin distintos, sino que afectará a todo como un ritmo de juego, se nota el peso de las jugadores (no es que sean más gordas, sino al contrario, que no son tan pesadas como los hombres), la ágil movilidad de estas y las acertadas animaciones. No contamos con gran variedad de partidos, pero los que nos ofertan serán rápidos, con mucho ritmo.

Para los nuevos en la materia, comentar que FIFA 16 es un gran simulador de fútbol a pesar de los errores que pueda tener

GENERO: DEPORTIVO	PLATAFORMAS: PS4, PS3, XBO, 360, PC
DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS	DESARROLLADORA: EA SPORTS



FIFA 16

GRAFICOS	9.2	TRAYECTORIA	9.1
JUGABILIDAD	9.1	MUSICA	9.1
		TRADUCCION	9.3

NOTA 9.2



REALIZADO POR ISA GARCIA



y muy completo que nos permitirá desde jugar un partido amistoso contra la máquina o un amigo a disputar un torneo o una carrera como jugador y/o mánager. A nivel online tendremos opciones parecidas, jugar contra nuestro adversario controlando todo un equipo o a nuestro "Virtual Pro" mientras otros tantos jugadores controlan a sus alter egos virtuales. En el modo Ultimate Team montaremos un equipo a base de cromos que conseguiremos en sobres o bien de forma individual en subasta o compra directa y con los cuales luego podremos disputar encuentros, tanto en formato liga como copa con eliminación a un partido. Entre tanto partido podremos mejorar nuestro juego con los juegos de habilidad, creando jugadas ensayadas o practicando en la arena con nuestro futbolista preferido los tiros, faltas y penaltis.

CONCLUSIÓN

Fifa 16 es un gran juego, sigue siendo el líder en su género aunque este año su eterno rival ha acortado distancias. Notables mejoras en la IA, mejoras del juego de los porteros, la inclusión del modo femenino, y algunas mejoras más hacen que nuevamente Fifa 16 sea una compra segura.

ENCUENTRANOS DONDE TU QUIERAS



TWITTER | | FACEBOOK | | BLOGGER | | YOUTUBE



PES 2016 VUELVE LA VISTA ATRÁS PARA AVANZAR HACIA DELANTE

PES 2016 celebra su 20 aniversario con el mejor juego de la saga

Este juego regresa con estilo de antaño de la saga, el regreso de los valores de PES a la vez que incluye nuevas experiencias de juego y elementos de presentación. Konami ha visto que después de tantas pruebas y error lo mejor era coger PES por donde gusta, por el PES clásico. Ha dejado de lado las nuevas formas de juego, y de seguir probando una fórmula mágica que le devolviera su esplendor, y parece que lo han encontrado, pero no mirando hacia el futuro, sino mirando hacia el pasado. Si te gustaba el PES de los inicios, de los tiempo en los que fue el number one, estas de suerte porque PES ha vuelto.


10



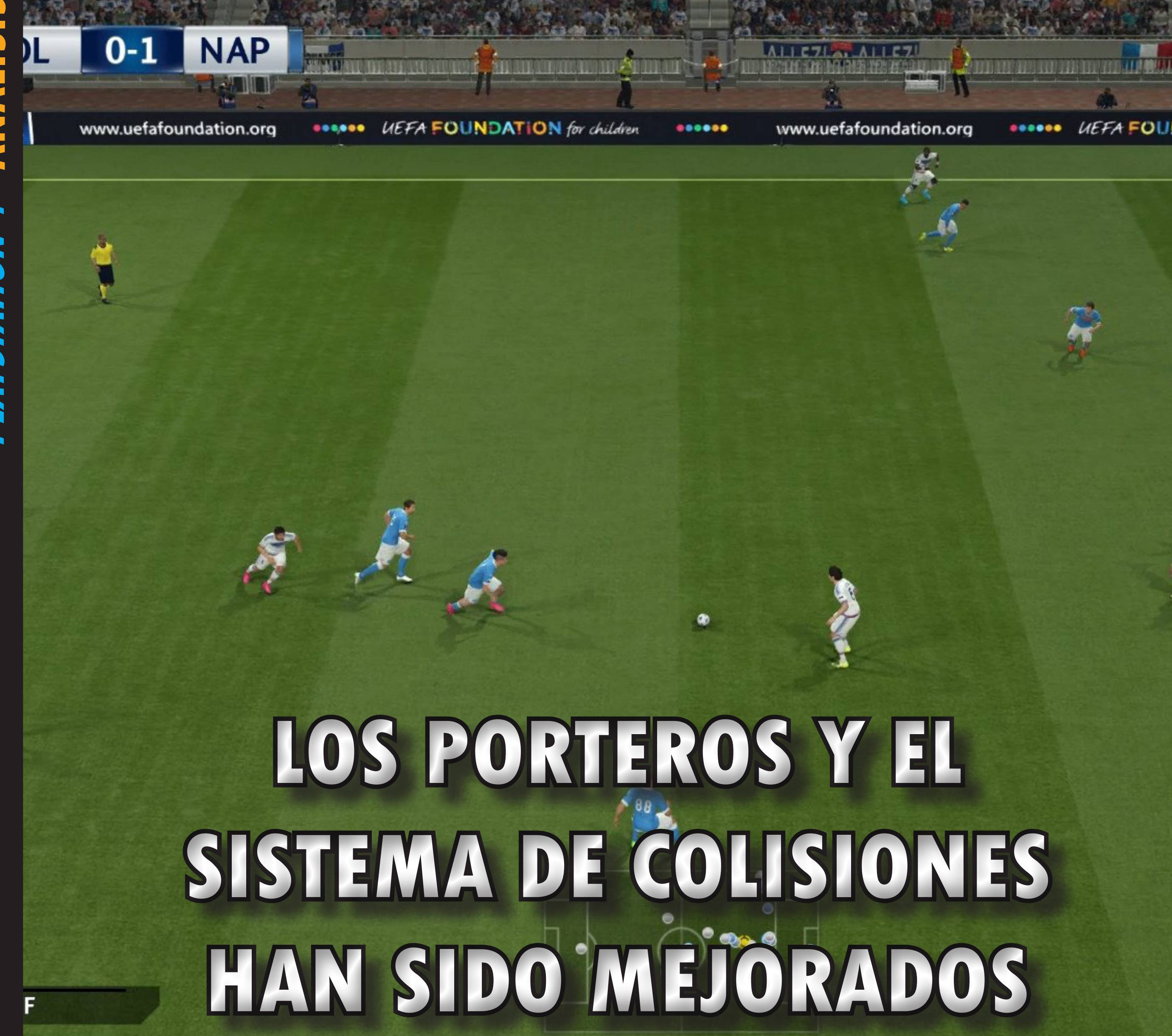
SEGUIMOS ECHANDO EN FALTA MUCHAS DE LAS LICENCIAS

PES recrea partidos excitantes y realistas, donde coger la pelota y correr no es suficiente para marcar goles, deberemos jugar el balón, hacer estrategias y si somos buenos marcaremos los ansiados goles. La IA no será fácil de engañar, jugará excepcionalmente sus cartas tomando decisiones acertadas en casi todo momento, haciendo jugadas buscando huecos y poniéndonoslo difícil en todo momento. ¿Quién había dicho que la IA fuera sencilla? Si hablamos de los tiempos de respuesta podemos decir son rápidos y eficientes para que los quiebres y demás nos resulten más cómodos, fáciles y una opción destacable en el terreno de juego.

Siempre llega el mismo tema a tratar cuando hablamos de PES, en la gran



diferencia con su eterno rival, las licencias. Aunque ya sabemos que el juego nunca había destacado por el número de licencias, con lo cual tenías que jugar con equipos inexistentes y jugadores irreales, el mercado y la demanda de jugadores ha hecho que esto cambie con el tiempo de manera que ahora cuenta con las licencias de la LIGA BBVA y la LIGA ADELANTE, entre otras, que son las que más nos interesan, con la falta del nombre de algunos jugadores que tendremos solo que imaginarnos quienes son cuando estemos jugando. Por si queréis saber también están las licencias de las ligas Brasileña, Italiana, Argentina, Francesa y Holandesa. Si me hubiera gustado que por lo menos estuvieran todos los estadios, pero no es así, son pocos



los que tiene el juego y no todos son reales, y además ninguno de ellos es español.

La Master League has sido remodelada, y se ha profundizado en la integración del Fox Engine lo que da una acción más realista en el campo, mejorando lo que ya íbamos viendo que nos llegaba en los anteriores juegos de la franquicia y que lo han conseguido para PES 2015. Cada elemento ha sido rediseñado y reelaborado. Una nueva característica que veremos será 'Roles de equipo' que nos permite actuar como el jugador estrella, jugadores que se desvivan por un solo club y que su forma de ser o actuar puede afectar a este y al desarrollo del equipo.

MyClub también se ha mejorado siguiendo los consejos de la comunidad. Un sistema de nivel de jugadores e incluso jugadores exclusivos de este modo. Tendremos que usar monedas que iremos obteniendo con los partidos, o monedas MyClub para desarrollar



nuestro equipo. Lo mejor de este modo es que actualiza semanalmente los jugadores. MyClub será el gran atractivo si te gustan los retos, comenzando con jugadores que tienen un bajo nivel, ganando porque somos buenos o tenemos suerte en algunos partidos pero no porque contamos con superestrellas, para de esta forma ir demostrando nuestra valía y en ese punto comprar jugadores que estén a la altura.

El sistema de colisión entre jugadores da mucho realismo a esta edición, dependiendo del tipo de golpe que nos demos con otros jugadores el efecto será distinto. La pelea por los balones aéreos, ¿Por qué saltar si puede golpear al otro jugador? Podremos luchar en el aire por el balón o si lo preferimos, desequilibrar al rival para robárselo. Si es cierto que a veces los choques provocan golpes irrealistas y hacen difícil el robo de balón.

Esto no pasa en todos los jugadores, pero si en muchos, el estilo de juego individual.



Muchos de los jugadores en el campo se comportaran y serán igual que sus homólogos en la vida real. Contaran con características similares para darle más realismo y sobre todo para que nos sintamos dentro de la piel de ese jugador.

Si seguimos hablando de los jugadores vemos mal la forma de gestionar el cansancio de los jugadores. Tanto si jugamos a máximo rendimiento como no, los jugadores llegan totalmente agotados al tramo final del partido dificultando mucho el juego. Veo normal que se cansen, si no no sería realista, pero tal vez habría que plantearlo de manera que no sea tan estricta.

Los porteros no se han quedado atrás. Estos han sufrido diversos cambios, y



todos para bien, como puede ser una mayor amplitud de paradas, despejes, y desvíos. Solo echamos en falta unas cuentas animaciones extras porque cuando llevamos varios partidos jugados nos las conoceremos todas de memoria y dejan de impresionarnos.

El diseño alcanza un nivel superior a las anteriores entregas. Una importante mejora estética. Montones de animaciones nuevas, más del triple que años anteriores, tanto en porteros como en otros jugadores. Los jugadores harán diversos tipos de tipos, regates y pases dependiendo de la situación en la que se encuentren. El terreno no ha sido ajeno a estas mejoras. Los efectos atmosféricos y el contacto

GENERO: DEPORTIVO

PLATAFORMAS: PS4, PS3, XBO, 360, PC

DISTRIBUIDORA: KONAMI

DESARROLLADORA: KONAMI

3
www.pegi.info

PES 2016

TRAYECTORIA	8.0
GRAFICOS	8.6
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.2
TRADUCCION	9.0

NOTA 8.8

REALIZADO POR RAMON GOMEZ

de los jugadores con el terreno ahora es más realista. Si llueve podremos ver salpicar el agua en el campo, y los jugadores podrán deslizarse por el suelo. Ya no jugaremos un partido soleado, nublado o con lluvia, la climatología será dinámica. Puede que empecemos con un partido nublado y nos llueva durante la segunda mitad, o que pare la lluvia al comenzar el partido. Esto hará no solo que usemos nuestras propias técnicas de juego durante un partido dependiendo de nuestra alineación, jugadores y rival, si no que tendremos que ir tomando decisiones importantes también durante el partido porque no es lo mismo jugar con el césped húmedo que seco.

Finalmente en el apartado sonoro, y radiando los partidos en nuestro idioma contamos con las voces de Carlos Martínez y Julio Maldonado. Y si nos vamos a la música, le damos un punto notable a Konami por contar con canciones de grupos como Imagine Dragons o Linkin Park entre muchos más.

CONCLUSIÓN

PES 2016 no llega este año a ser el mejor juego de futbol pero si lo está consiguiendo y si es una buena alternativa este año para los que deseen cambiar de aires. El juego cuenta con nuevas físicas de colisiones, mejoras importantes en lo referente a los porteros, una IA intachable, y un mejorado modo MyClub.


XV JORNADAS SOLIDARIAS
AYUDAR JUGANDO
5 Y 6
DICIEMBRE
2015
COTXERES
DE SANTS
BARCELONA
Organiza
Ayudar
Jugando
Casinet
Cotxeres



EL JUEGO CUENTA CON CINCO ESTADIOS BASE (HUMANO, ORCO, ENANO, ELFO OSCURO Y SKAVEN)

Después de tres años llega la segunda parte de un juego que sorprendió a muchos con la originalidad de las mezclas que nos traía. Se trata de BloodBowl, un juego que mezcla el futbol americano con el universo de Warhammer creando un juego único en su género. Podemos disfrutar de su continuación desde el pasado septiembre y llega con bastantes novedades, sobre todo en lo referente al multijugador y a la comunidad online


own, no foreplay at all.
04



Nos encontraremos, como en su predecesor, con un juego basado en turnos, pero mientras que con BloodBowl acabamos con 20 razas diferentes, en esta secuela empezaremos solo con 8 (es de suponer que las otras llegaran a base de DLC), los humanos, elfos oscuros, altos elfos, skavens, orcos, enanos, bretonianos y caos.

Desgraciadamente, como todo juego que sufre un fuerte impulso en su faceta multijugador, siempre vemos recortes en el lado de un solo jugador, y esta nueva entrega no es diferente, ya que la campaña, aunque entretenida no llega a la misma calidad que en BloodBowl. Sin embargo es casi obligatoria jugarla, tanto para los novatos en este juego como para los veteranos, antes de embarcarnos en el modo multijugador, pues nos enseñarán todos los entresijos de las reglas y los nuevos controles de BloodBowl II.

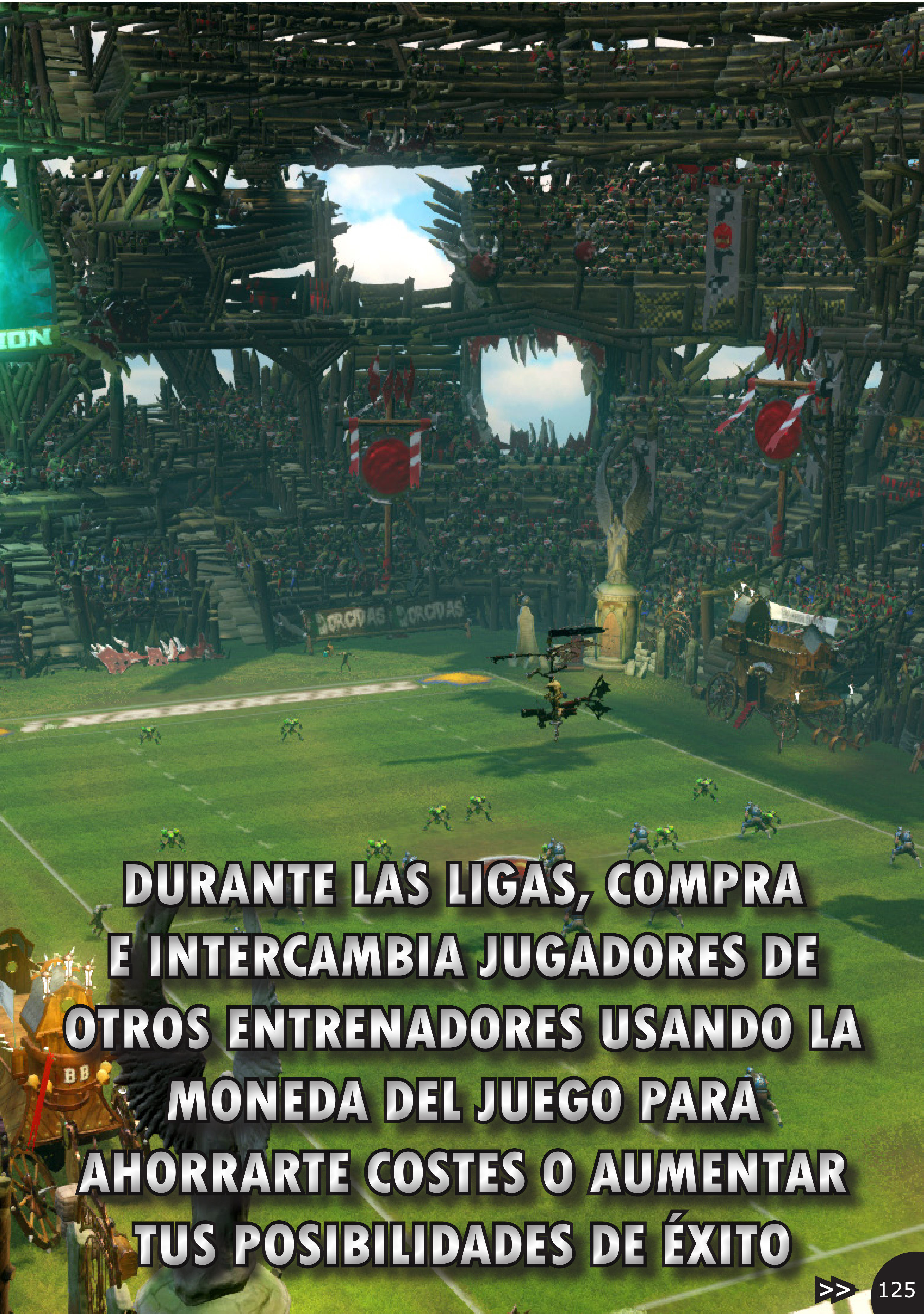


Nos encontraremos manejando a un gran equipo, los Segadores de Reikland, formado por humanos, que se encuentra en el peor momento de su historia, y seremos nosotros los que tendremos que cambiar esto y llevarlos a lo más grande de nuevo. Para ello tendremos que librarnos de todos los que han llevado a la ruina a los Segadores y empezar el equipo de cero, contratando a nuevos jugadores que nos ayuden. La campaña será larga pero más por la duración de los partidos que por la campaña propiamente dicha.

Pero pasemos al modo multijugador que como hemos dicho es donde se ha ido toda la fuerza del juego. En primer lugar tendremos el Cabal TV, un modo espectador en el que poder ver las partidas que compartan otros jugadores y jugadas destacadas. Y ahora el modo multijugador propiamente dicho que se



desarrollará como de una liga, en el que tendremos que elegir una de las ocho razas para crear nuestro equipo. Nos darán un dinero limitado para realizar nuestros fichajes iniciales y a medida que avancemos en la liga recibiremos más para reforzar nuestra plantilla. Dentro de este modo tendremos que manejarnos de dos formas, una el modo manager y otra los partidos. El modo Manager no es tan complejo como el de otros juegos deportivos como el del FIFA por ejemplo, pero cumple su función perfectamente, mientras que los partidos serán como los que hemos podido ver en el modo campaña, con la diferencia de que ambos bandos los dirigirán jugadores. El aparatado gráfico es otros de los aspectos del juego que ha tenido grandes mejoras, con más animaciones y más calidad gráfica tanto en los jugadores como en los campos. Además



DURANTE LAS LIGAS, COMPRA E INTERCAMBIA JUGADORES DE OTROS ENTRENADORES USANDO LA MONEDA DEL JUEGO PARA AHORRARTE COSTES O AUMENTAR TUS POSIBILIDADES DE ÉXITO

GENERO: DEPORTIVO

PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES

DESARROLLADORA: CYANIDE STUDIO

16 www.pegi.info

BLOOD BOWL 2		TRAYECTORIA	7.3
GRAFICOS	8.0	MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	6.5	TRADUCCION	8.7

NOTA 7.5



REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

LOS JUGADORES TAMBIÉN ACABAN RETIRÁNDOSE TRAS UNA LARGA CARRERA EN BLOOD BOWL 2

tenemos la posibilidad de personalizar tanto la equipación de nuestro equipo como la de nuestro campo para cuando nos toque jugar en casa. Otro de los cambios que ha tenido el juego en este aspecto es la cámara, que tendrá un rango mayor, lo que permitirá visualizar las jugadas mejor (aunque para los que prefieran la cámara clásica podrán desactivar esta nueva opción en las opciones, así como los nuevos controles del juego).

La banda sonora cumple perfectamente su función, aportándonos ese toque épico que acompaña al juego, pero sin duda lo mejor del apartado sonoro son los comentaristas Jim y Bob, que dan a los partidos una vida a los partidos con sus comentarios ácidos y divertidos (por supuesto si entiendes el inglés, aunque el juego viene totalmente subtitulado al español).

CONCLUSIÓN

Sin duda BloodBowl II se será un juego que venda consolas, pero sin duda nos dará bastantes horas de entretenimiento a los fans de Warhammer y de los juegos deportivos, eso sí, por turnos, sobre todo, si como esperamos recibamos nuevas razas y, crucemos los dedos, una ampliación de la campaña.

MANGAFEST 2015





CAMINA A TUS ANCHAS EN EL MUNDO ABIERTO DE RIVELLON

Divinity Original ha sido todo un éxito en su versión para PC, ganando más de un centenar de premios y por ello ahora ve la luz en Playstation 4 y Xbox One

La profunda y épica historia de Divinity Original Sin: Enhanced Edition se remonta a los primeros días de Rivellon, teniendo lugar mucho antes que lo acontecido en las dos primeras entregas de la saga, Divine Divinity y The Dragon Knight Saga. Formaremos parte de un mundo abierto amplísimo en el que podremos explorar diversos ambientes, y tendremos que enfrentarse a innumerables criaturas y recoger montones de artículos. La historia original ha sido ampliada con nuevos diálogos y remasterizados, además del añadido de nuevas voces pero todo esto sin modificar el argumento.





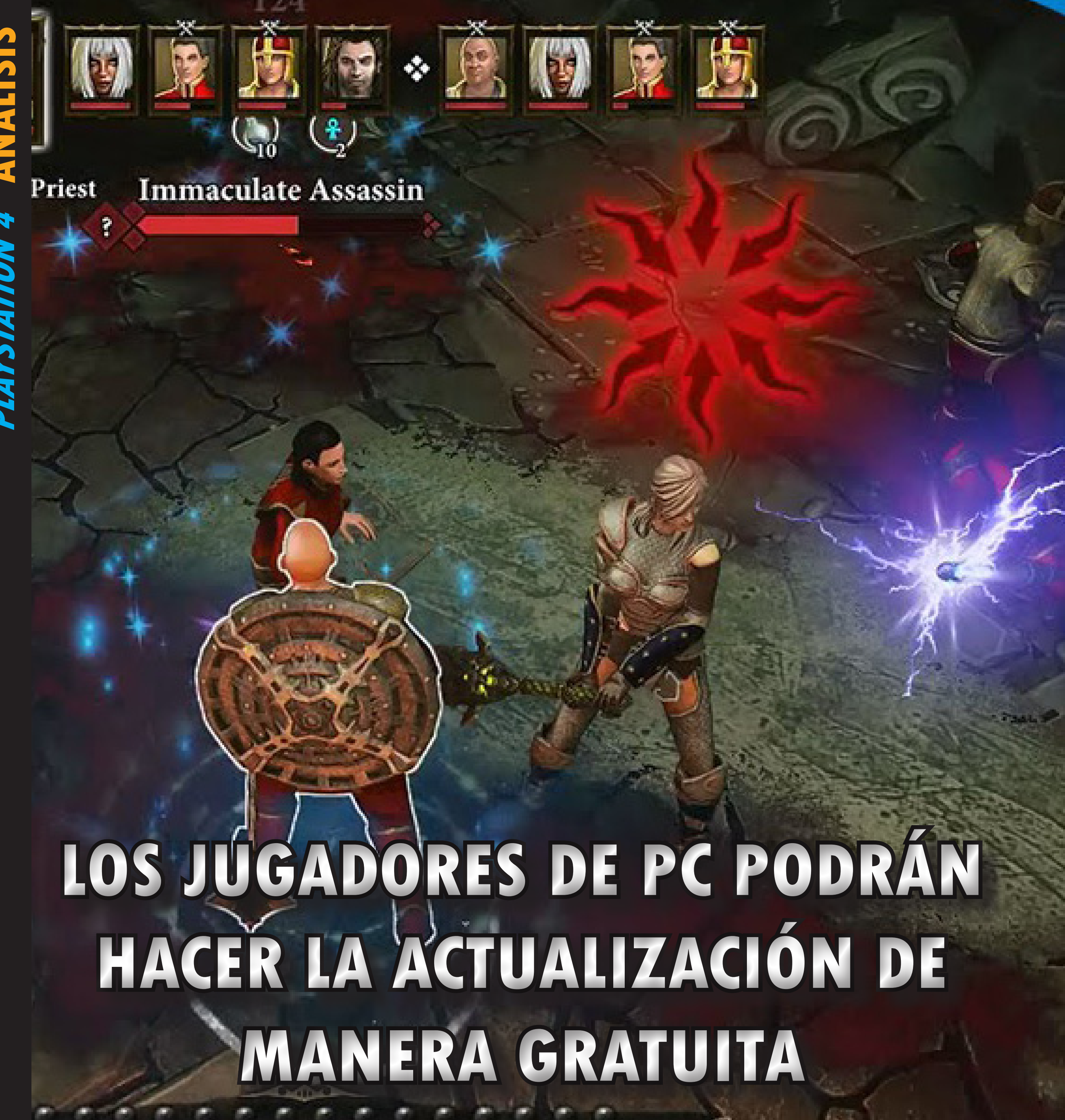
Esta comenzará como algo tan sencillo como un asesinato que poco a poco irá tomando forma e irá haciendo bola para darnos muchas horas de juego, conectando unas misiones con otras y haciéndonos disfrutar de un juego de rol en estado puro. Y por supuesto los roles de los personajes serán variados, contando hasta más de diez clases distintas, para que escojáis bien lo que más te guste. Más horas de contenido frente a la versión que salió en pc como pueden ser nuevas misiones, más estilos de combates, increíbles escenarios y entornos de ensueño, a la vez que ha sufrido mejoras en el sistema de personalización. No quiero entrar en demasiados detalles con lo que ya teníamos en pc, por lo que centraremos el análisis en sus cambios y mejoras. A la hora de las batallas, el sistema que tenemos se ve claramente que fue crea-



DISFRUTA DE UNA EXPERIENCIA FASCINANTE CON SUS COMBATES POR TURNOS

do para ser usado con un teclado y un ratón pero han conseguido llevarlo muy bien al mando para que rápidamente le cojamos el tranquillo y podemos jugar sin ninguna problemática. Estos combates serán por turnos donde gastaremos los puntos que nos asignen en lo que deseemos ejecutar con la ventaja, que normalmente no solemos tener, que los puntos no gastados se acumulan para el siguiente turno. Normalmente perdemos los puntos no gastados e inclusos solemos pasar algunos turnos si no juegan a nuestro favor, pero en este juego eso no será problema, porque si dejamos pasar un turno, para el siguiente tendremos más puntos para gastar.

Podría contaros cientos de cosas sobre los hechizos, las habilidades, los personajes, los npcs y las misiones,



LOS JUGADORES DE PC PODRÁN HACER LA ACTUALIZACIÓN DE MANERA GRATUITA

y este análisis sería interminable, así que eso os lo dejo para vosotros si decidís jugarlo. La esencia de este es como todos los juegos de rol pero con sus peculiaridades que al final lo hace diferente de los otros y para eso es mejor verlo a que te lo cuenten.

Seguro que esto que os voy a contar os gustará a muchos, ya que se está dejando en el olvido y deja en falta el hecho de llamar a un colega para echar una partida en casa. Efectivamente, el juego cuenta con un modo cooperativo en pantalla partida local, y si no eres de los clásicos y prefieres que cada uno esté en su sofá, juega con el modo cooperativo online.

GENERO: RPG

PLATAFORMA: PS4, XBO

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: LARIAN STUDIOS



DIVINITY ORIGINAL SIN ENHANCED EDITION

HISTORIA	9.5
GRAFICOS	9.4
MUSICA	9.3
JUGABILIDAD	9.4
TRADUCCION	4.9

NOTA 9.1



REALIZADO POR ISA GARCIA

Si hablamos gráficamente de él, estamos ante un RPG de visión isométrica además de contar con nuevos efectos visuales y una renovada interfaz de usuario ahora más intuitiva. Esta vista ya se ha probado en consola con otros juegos del género y funciona muy bien como complemento a la vista en primera o tercera persona de los demás juegos de rol. Esta vista fomenta que hagamos mejor nuestras estrategias y que siempre tengamos una visión completa del escenario para tomar con decisión nuestro siguiente paso. Tantos personajes como escenarios están verdaderamente cuidados, pero disfrutaremos realmente de ellos en todo su esplendor cuando usemos los hechizos que han sido pulidos al detalle dejándonos ver unos efectos muy buenos y dándole ese toque de magia al juego.

Como siempre nos pasa en muchos juegos el estilo no tendremos audio en castellano, solo en inglés, y tendremos que conformarnos con los subtítulos y textos en castellano.

CONCLUSIÓN

Divinity Original Sin Enhanced Edition es un buen juego de rol con todas sus letras, cargado de buenos momentos, de míticas batallas y momentos épicos para recordar. La versión que llega para PS4 ha sido mejorada con muchos nuevos elementos y para que los jugadores de PC que ya habían adquirido el juego ahora podrán actualizar su juego de manera gratuita para igualarla a la versión de consola.



DE LOS CREADORES DE LOS VIDEOJUEGOS THE WALKING DEAD, THE WOLF AMONG US O TALES FROM THE BORDERLANDS ...

Telltale Games y Mojang se unen para traernos un juego de aventuras, al característico estilo que hace especial a Telltale con una historia basada y ambientada en el universo Minecraft





CUIDADO CON REUBEN O SE ESCAPARÁ

En este análisis os hablaremos de los dos primeros episodios (El primer episodio que tenemos es 'The Order of the Stone' y el segundo llega con el nombre de 'Assembly Required') porque son los que actualmente están en el mercado, seguiremos por un tiempo a la espera de los demás. En este análisis os contaremos solo un poco del argumento del primer episodio, porque si habláramos del siguiente estaríamos haciendo un spoiler de la historia que tal vez querréis descubrir por vosotros mismos.

Nuestro protagonista Jesse, será el personaje que nosotros controlaremos. Él y sus amigos se embarcarán en una impresionante aventura para reunir de nuevo los miembros de La Orden de la Piedra. Estando en un concurso de talentos, para demostrar que equipo hace el mejor proyecto, nuestros amigos tras una serie de sucesos llegan a EnderCon donde se encuentran con algo realmen-



te espantoso, y para que todo vuelva a la normalidad y salvar al mundo de un desastre inminente viajan al Inframundo en busca del mítico grupo de aventureros que mato al Dragón Ender.

Las opciones para caracterizar nuestros personajes antes de empezar la historia serán muy pocas, pero podremos escoger entre seis avatares distintos para jugar, tres chicos y tres chicas que finalmente se llamara Jesse. Los compañeros de esté serán: Olivia (Inteligente), Axel (Impulsivo), Petra (Sagaz) y Reuben (Inteligente y divertido, además de ser un cerdito y nuestra fiel amigo y mascota).

La forma de jugar este juego, si hemos probado otros de la misma compañía, ya sabremos por donde va, el juego está basado en las decisiones que vayamos tomando, para las cuales



siempre tendremos un tiempo limitado para responder, a veces incluso nos faltará tiempo para leer las respuestas antes de elegir una, está cargado de momentos quick time event (QTE). Habrá unos pocos momentos en el juego en los cuales lucharemos, aunque seguirá siendo una adaptación de un QTE ya que la libertad de movimiento se basara en elegir al enemigo, si hay varios, y en dar los golpes que acaben con él. El juego estará cargado de momentos cómicos y de personajes carismáticos. Tendremos que elegir entre ideas alocadas para avanzar a través de los puzles que nos presenta el juego. No serán nada difícil, e incluso podríamos decir que son muy sencillos, el juego más bien busca que sea una historia interactiva de manera que disfrutemos del argumento tomando una serie de decisiones durante este. Seguramente será mucho el público adulto que acceda al contenido y disfrutareis de él si



conocéis el mundo de Minecraft y más si os gusta, pero tener en cuenta que el juego está pensado para el público más joven y por tanto muchos de los momentos nos parecerás algo infantiles.

En lo referentes al apartado gráfico los dos capítulos compartirán las mismas características. En todo momento nos sentiremos dentro del mundo de Minecraft, con su peculiar estilo pixelado. Da gusto ver como aprovechan todo lo que vemos en el juego en principal, con sus bonitos paisajes, y sus detallados objetos y personajes al estilo del juego claro. Seguramente, si eres o has sido jugador de Minecraft, solo por el hecho de encontrarte objetos, personajes, y cosas creadas dentro de este mundo como las que tú has podido hacer valdrá la pena.

Los audios del juego serán en inglés, un inglés bastante claro porque el juego sobre todo va dirigido al público infantil y juvenil



pero si los textos de menú y los subtítulos estarán disponibles en español. Un fallo que pasa bastante en el segundo capitulo es que a veces estos textos de las conversaciones de los personajes salen en francés y/o portugués aunque

GENERO: AVENTURA GRÁFICA

PLATAFORMA: PS4, PS3, 360, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES

DESARROLLADORA: TELLTALE GAMES

12 www.pegi.info

MINECRAFT STORY MODE

HISTORIA	9.0
GRAFICOS	9.0
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.6
TRADUCCION	4.1

NOTA 8.5



REALIZADO POR BIBI RUIZ

tengamos todo lo demás en castellano. No es un fallo grave pero te impide disfrutar de parte de la historia. Seguramente lo arreglaran con algún parche, ya es que algo sencillo de solventar pero teníamos que avisaros por si os pasa.

Si os decantáis por comprar el juego en formato digital podréis ir comprando cada capítulo por separado, o por otro lado tenéis el juego en formato físico que funcionará como pase de temporada, con el cual iréis consiguiendo cada capítulo cuando esté disponible. Si os surge la duda de que si queremos usar el disco en otra cuenta si se podrá usar, os puedo confirmar que los capítulos descargados no se ligarán a la cuenta si no que será al disco por lo que serán usables en varias cuentas si lo deseáramos por si queremos jugarlos en casa de un amigo, familiar o dejárselo a alguien. El único requisito es que el disco este dentro de la consola. También deciros que la nota final se basara en el tipo de juego, en sus características buenas y malas y por supuesto para el público al que va dirigido que es infantil y juvenil.

CONCLUSIÓN

Minecraft Story Mode es un nuevo aliciente para los jugadores de Minecraft que no son pocos los que hay. El juego consigue crear un ambiente divertido, unos personajes carismáticos, y uno escenarios esplendidos que nos harán sentirnos en todo momento dentro del mundo que creó Mojang. El juego viene con subtítulos en inglés y nos llegará por episodios, y aunque un poquito corto y sencillo será de lo más entretenido.



FORMA TU GRUPO DE CUATRO Y EMBÁRCATE EN DRAGON QUEST HEROES

Estamos ante el primer juego de rol y acción a gran escala de la serie DRAGON QUEST para Playstation 4

Nos embarcamos en una aventura con algunos de los personajes más queridos de la serie Dragon Quest para formar nuestro propio grupo de cuatro y avanzar en la batalla. Entre ellos tenemos desde Yangus hasta Maya.

Los protagonistas de Dragon Quest Heroes lucharán contra viento y marea enfrentándose a oleadas de enemigos y derrotando monstruos gigantescos en este emocionante juego de acción. Cuando una oscura conmoción sacude la ciudad de Arba, una furia desenfrenada se apodera de los monstruos que hasta entonces convivían en paz con los humanos. En el papel del héroe Luceus o de la heroína Aurora tendrás que devolver el orden al reino haciendo que las violentas hordas de





monstruos recuperen la cordura.

El juego contará con elementos que aumentaran las horas de juego además de ayudar durante su avance como son las Medallas de Monstruo. Juntando esta medalla que ganaremos venciendo a los enemigos, podremos llevarlas al campo de batalla como aliados y sacar partido de sus habilidades especiales. Hasta 24 monstruos podrán luchar a nuestro lado en un cualquier momento. Usa la medalla adecuada en el momento preciso para que la victoria siempre esté de tu lado.

Nos encontramos con cientos de enemigos a lo largo de todo el juego, en un mundo donde las probabilidades de éxito son escasas , para convertirnos en el héroe del campo de batalla. Atravesaremos enjambres de monstruos implacables y lucharemos contra enemigos



gigantes en un choque épico del bien contra el mal. Entre estos monstruos tendremos goles y dragones, aunque será una gran variedad de estos al igual que los demás títulos de la saga. También disponemos de un mapa. Este está plagado de lugares por descubrir, y no será pequeño y ligero de posibilidades. Gracias a ello las horas del juego son muchas y las ganas de explorar nos entraran cada vez que revisemos este. Podemos subir cada personaje y actualizar sus hechizos y habilidades. Además de Intercambiar el manejo entre los personajes de forma estratégica, y desencadenar la habilidad correcta en el momento exacto que nos haga sobrevivir en las batallas más duras. Los más característicos que nos encontraremos en el juego juego son: Alena Zarevna y Kiryl (Este duo hará temblar a cualquier enemigo,



ella con sus veloces puños y él con su afilada lanza); Maya (La deslumbrante bailarina Maya vuelve loco a más de uno con su seductora forma de mover los abanicos); Norris (hace pedazos a sus enemigos sin problemas gracias a su inigualable destreza con el acero); Nera y Bianca (no son ningunas damiselas en apuros, solo hay que ver cómo llenan el cielo de hechizos y flechas); Yangus y Jéssica (son pura agresividad: los latigazos y hachazos de estos dos hacen que los enemigos se lo piensen dos veces antes de vérselas con ellos); y Cúrix (un medulimo cicatrizante que resulta ser el único monstruo que está de nuestra parte).



Falta de modo cooperativo que hubiera sido un gran punto a favor del juego al tener esa variedad de personas y sobre todo a la posibilidad de alternar entre unos y otros durante los combates en tiempo real. Contar con la ayuda de un amigo o varios en esos momentos cambiaría mucho la forma de jugar y añadiría un plus a este título.

Cuenta con unos gráficos asombrosos y muy coloridos, y por si fuera poco, los personajes y monstruos han sido diseñados por el famoso Akira Toriyama.

Respecto al idioma, nuestro gran amigo y enemigo. El juego tiene las voces en inglés o en japonés.



Como otras veces, os comentamos que os trae la edición coleccionista por si es de vuestro interés. Además del juego, DRAGON QUEST HEROES: El Infortunio del Árbol del Mundo y la raíz del mal, en una caja con forma de cofre del tesoro y un limo de peluche, cuenta con una amplia colección de objetos: once objetos para el juego, que incluye objetos para equipar a los personajes como espada de limo, guantes limosos, limerán, vara limosa, jabalina, báculo milimolista, espada marglapvillosa y látigo de nueve limos, además del mapa de la fiebre del oro y el mapa feliz.

CONCLUSIÓN

Dragon Quest Heroes: El infortunio del Árbol de Mundo la raíz del mal es una opción perfecta para divertirte con un juego de rol. Es muy completo, con unas batallas interesantes y muchas horas en las que explorar todos los rincones del mundo que nos presenta. La única pega que le encuentro es que el idioma y que hubiera estado bien un modo cooperativo.

DESCARGA TODOS NUESTROS NÚMEROS DESDE NUESTRO BLOG



REVISTA DE VIDEOJUEGOS



EL VIDEOJUEGO MÁS AUTÉNTICO, COMPLETO Y LLENO DE ACCIÓN DE LA WWE

Este año, WWE 2K16 incluye el mayor roster de Superestrellas, Divas y Leyendas de historia de los videojuegos de la WWE, el 2K Showcase con la historia de la Superestrella de portada de WWE 2K16 Stone Cold Steve Austin y un montón de mejoras en el juego

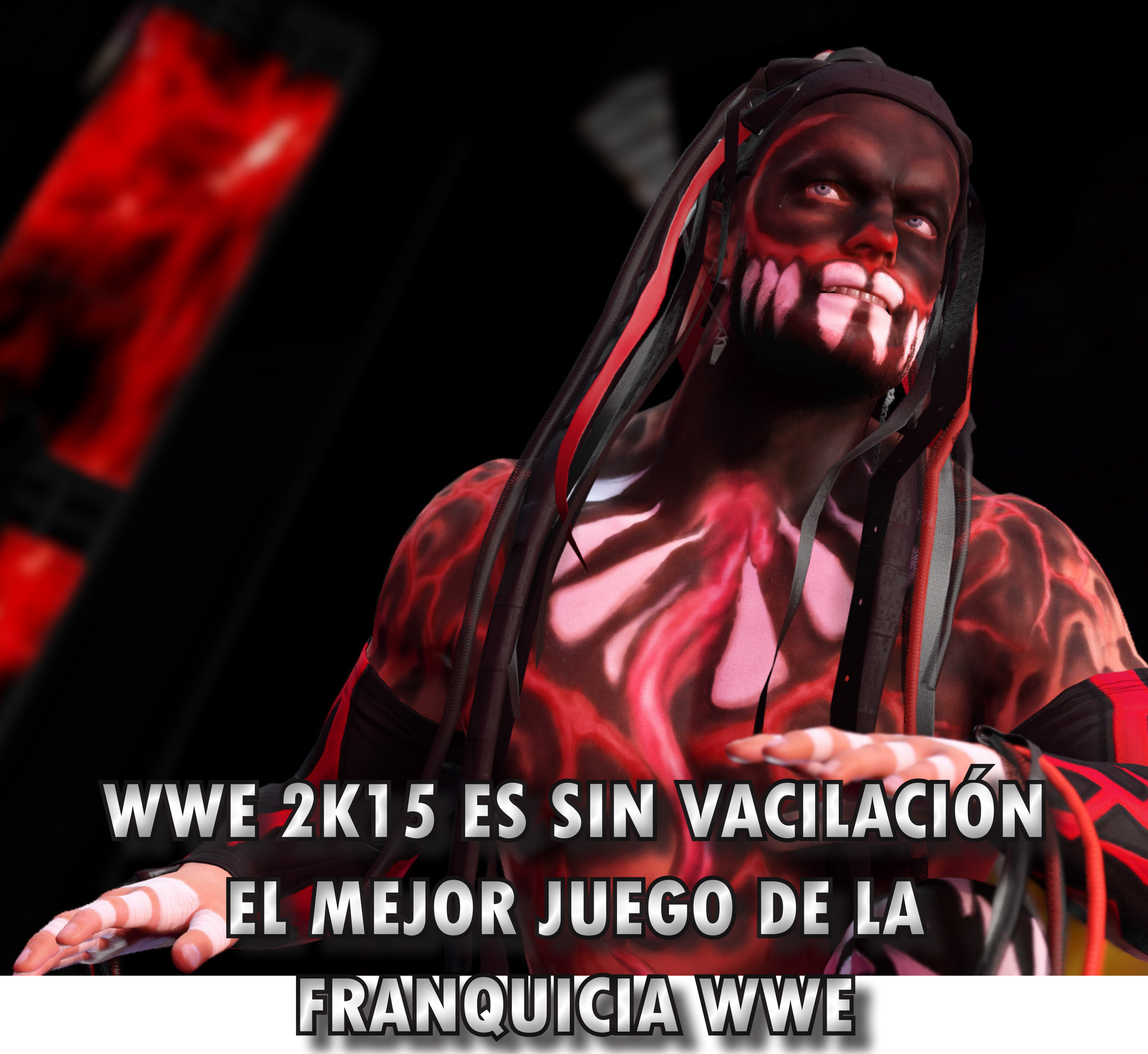

W 2K16



WWE 2k16 es el nuevo lanzamiento de la emblemática franquicia desarrollada por 2K Games de la WWE desarrollado desde las bases establecidas el año pasado, ofreciendo una gran combinación de autenticidad, realismo y jugabilidad.

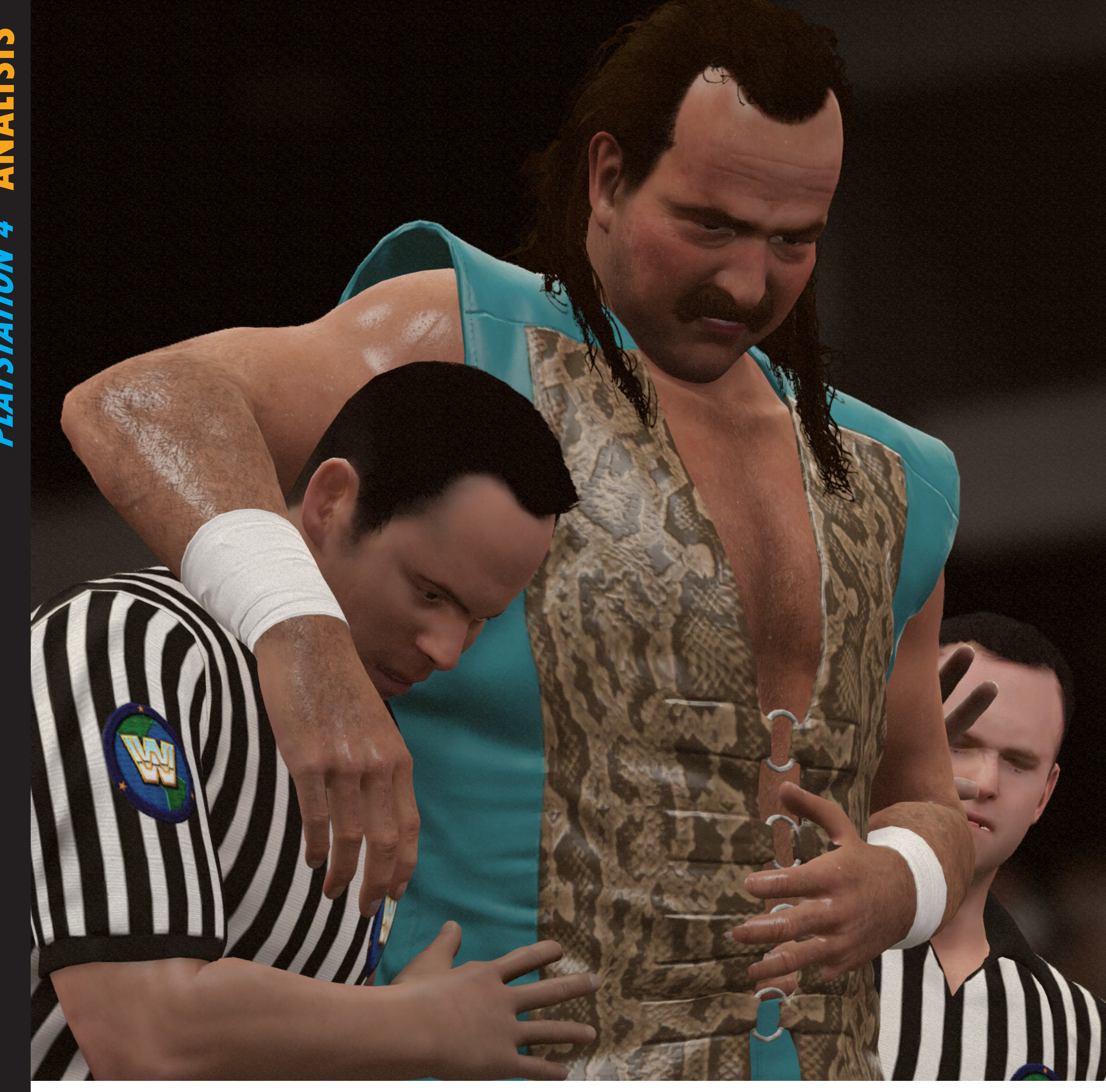
Este año estamos antes el Roster más extenso de la franquicia con más de 120 personajes jugables incluyendo a Stone Cold Steve Austin, y otras otras Superestrellas de la WWE como Seth Rollins, Daniel Bryan, Brock Lesnar, Dwayne "The Rock" Johnson, Undertaker y Dean Ambrose, la Diva de la WWE Paige y la Superestrella de NXT Finn Bálor.

El modo historia, 2K Showcase, sigue presente en WWE 2k16, para que revivamos más de 25 momentos icónicos de la carrera de Stone Cold Steve Austin, incluyendo combates con The Rock, Undertaker, Bret Hart, Shawn Michaels y Mr. McMahon. Si lo tuyo es crear tu propia carrera y no seguir los pasos de otros, tienes el modo MiCarrera que nos permite definir nuestro legado para llegar al Hall of Fame, empezando desde



WWE 2K15 ES SIN VACILACIÓN EL MEJOR JUEGO DE LA FRANQUICIA WWE

el Centro de Rendimiento de la WWE y a través de una serie de objetivos iremos subiendo escalones hasta unirnos a NXT para competir por un lugar en el roster principal de la WWE y alcanzar el preciado Hall of Fame. Todas las decisiones dentro del modo dependerán de nosotros como ser bueno o malo y decidir en qué competiciones participar (se acabó la linealidad) para mejorar nuestros atributos. Para los creadores, está el Estudio de creación. Este profundiza en la personalización del jugador con nuevas opciones, incluyendo 'Crea una Diva', 'Crea un Campeonato', 'Crea una Arena' y 'Crea un Show', además de las que ya teníamos 'Crea una Superestrella', 'Crea una entrada', 'Estudio de Superestrellas' y 'Creaciones de la comunidad'. Por si no fuera poco, y no nos gustan los caretos de los jugadores, en 'Estudio de Creacion' nos permite importar fotos de nuestra cara y logos a través de nuestro dispositivo iOS o Android.



Además de unos controles mejores con un nuevo sistema de contraataque, y de agarre, el juego cuenta con la optimización del combate encadenada. Además en lo referente al audio tenemos a tres comentaristas, John "Bradshaw" Layfield, Michael Cole y Jerry "The King" Lawler. Los combates serán sencillos. No es una mecánica difícil de aprender, bueno, no es difícil si no quieres aprovecharla al máximo. Porque que los combates sean sencillos no significa que estemos ante un juego simple, podemos complicarlo tanto como queramos y seguramente cuando más se complique y más llaves aprendamos más disfrutaremos de este. Si jugaste a otros juegos de la franquicia seguramente te guste una nueva integración que se ha incorporado, una barra para medir los contraataques, o lo mismo eras de los que jugaban a la defensiva, en tal caso, lo sentimos pero se acabo esa táctica. Ahora para ganar habrá que luchar,



atacar, defender y contraatacar, ya no nos servirá estar solo a la espera de los ataques enemigos para contraatacarlos. El modo online llega completito completito. Con un montón de modos WWE Live (La opción estándar de matchmaking con muchos tipos de combates para competir además después de elegir Superestrella y tipos de afinidad, entraremos en una sesión de práctica mientras estamos esperando contrincantes); 2K Tonight (Nos proporciona eventos diarios después de los eventos principales de la WWE en televisión); Team Up (El modo donde podremos invitar a amigos para que se unan con nosotros en equipos de dos o tres); Partidas privadas (Una forma de luchar contra amigos) y Creaciones de la comunidad (Un lugar donde cargar, explorar y descargar las mejores Superestrellas, Divas, Arenas, Shows, sets de movimientos y logotipos creados en WWE Universe).

GENERO: DEPORTES / LUCHA

PLATAFORMAS: XBO, 360, PS4, PS3

DISTRIBUIDORA: 2K GAMES

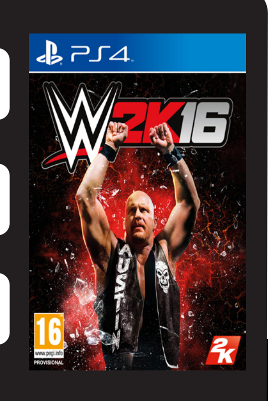
DESARROLLADORA: YUKE'S

16 www.pegi.info

WWE 2K16

TRAYECTORIA	9.1
GRAFICOS	8.3
MUSICA	8.4
JUGABILIDAD	8.8
TRADUCCION	7.0

NOTA 8.5



REALIZADO POR RAMON GOMEZ



Si te interesa el Pase de Temporada, este incluye Acelerante (acceso a todo el contenido desbloqueable disponible en el juego); Showcase 2015 Hall of Fame: siete combates jugables; Pack de Nuevos movimientos (más de 30); y Pack de futuras estrellas: cinco Superestrellas jugables de NX. Para los que reservaron el juego hubo un premio, como es de saber, y este no fue ni más ni menos que dos versiones jugables exclusivas del Hall of Famer de la WWE en 2015 e icono mundial del cine de acción Arnold Schwarzenegger como T-800 de Terminator y T-800 de Terminator 2: el juicio final.

CONCLUSIÓN

WWE 2K16 ha regresado fuerte a nuestras consolas con mejoras más que destacables y muchos modos de juego. Han trabajado sobre los fallos de la anterior entrega para llegar a darnos a los jugadores un juego como Dios manda.

ENCUENTRANOS DONDE TU QUIERAS



TWITTER || FACEBOOK || BLOGGER || YOUTUBE



PRUEBA EL NUEVO SISTEMA DE COMBATE PRECISION STRIKE

Wasteland 2 vuelve con una versión mejorada del juego y con más contenido

Wasteland 2 es la secuela de Wasteland que salió allá en 1988 convirtiéndose en el primer RPG postapocalíptico. Hasta la llegada de este, ningún RPG nos había permitido comandar y controlar individualmente a los personajes de un escuadrón con fines tácticos, ni habíamos tenido la oportunidad de tomar decisiones morales que afectarían directamente a la aventura. Wasteland fue pionero a la hora de proponer múltiples opciones, evitando el clásico esquema de los puzles con una única solución posible, dejando todo el peso en las decisiones del jugador. Wasteland 2 fue lanzado





para PC el año pasado y viendo su éxito no ha querido dejar de lado las consolas. Nos ofrece un apartado visual completamente renovado; un sistema de iluminación más sofisticado, escenarios y texturas mejorados así como nuevos modelados de personajes en mayor calidad. Además, la interfaz de usuario del juego y el esquema de controles se han rehecho y optimizado completamente para las consolas pero llegando sin llegar a ser completamente funcional ya que nos encontraremos con muchas pantallas con un texto minúsculo haciendo incluso que la navegación no sea nada cómoda entre ellos.

Lo que más me gusta de este juego es que no habrá límites, o al menos no demasiados. Si alguna puerta



REGRESA EL PIONERO INVENTOR DEL PRIMER RPG POSTAPOCALÍPTICO

nos estorba y está cerrada, podemos destrozarla, patearla o si nos apetece buscar la llave para abrirla.

Las horas de juego serán muchas, tantas como vosotros queráis, pero seguro que al menos un centenar de horas os brindará a vuestra partida, donde conoceréis cientos de personajes, descubriréis miles de nuevos rincones, y cambiar la apariencia de vuestro Ranger será casa infinita. Eso sí, para llevar todo esto adelante, busca armas, muchas armas, dentro de las más de ciento cincuenta disponibles en el juego. Personaliza a tu equipo de rangers con el arsenal más devastador para poner a prueba tus habilidades de estrategia en el Yermo.

En los respectivo a la jugabilidad, y para



los que nunca hayan visto el juego, hoy hablar de Wasteland, estamos ante combates tácticos por turnos a la vez que luchamos para sobrevivir en un mundo desolado, donde la fuerza bruta no será suficiente para salvarnos. Nos enfrentaremos a cientos de enemigos en el Yermo, desde mutantes hasta robot, y ninguno será un rival fácil. Si es cierto que el principio será difícil, y el medio… y el final. Es un juego, podíamos decir que demasiado profundo. A la hora de crear los personajes tenemos muchas opciones, y crear los personajes nos llevará mucho tiempo, a lo mejor contar con una opción para personajes random como alternativa hubiera estado bien. Si esta está opción para los compañeros



pero ya una vez puestos con el principal, lo mejor es hacer tu mismo a tu equipo.

Se han mejorado los encuentros de combate, además de ser pulidas las secuencias cinemáticas y del nuevo sistema “Precision Strike” que es una técnica de combate que nos permite fijar diferentes partes del cuerpo como objetivo para debilitar al enemigo de diferentes formas

El aspecto gráfico se ha actualizado haciendo posible un rediseño de los personajes y niveles, a la vez que se optimaba la iluminación con un sistema de iluminación más sofisticado, además de haber sido retocados los escenarios y las texturas.

GENERO: ROL

PLATAFORMAS: XBO, PS4, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: INXILE ENTERTAINMENT

18
www.pegi.info

WASTELAND 2 DIRECTOR'S CUT

HISTORIA	9.1	GRAFICOS	8.8
MUSICA	8.6	JUGABILIDAD	8.6
TRADUCCION	4.0		

NOTA 8.5

PC DVD WASTELAND 2

REALIZADO POR BIBI RUIZ

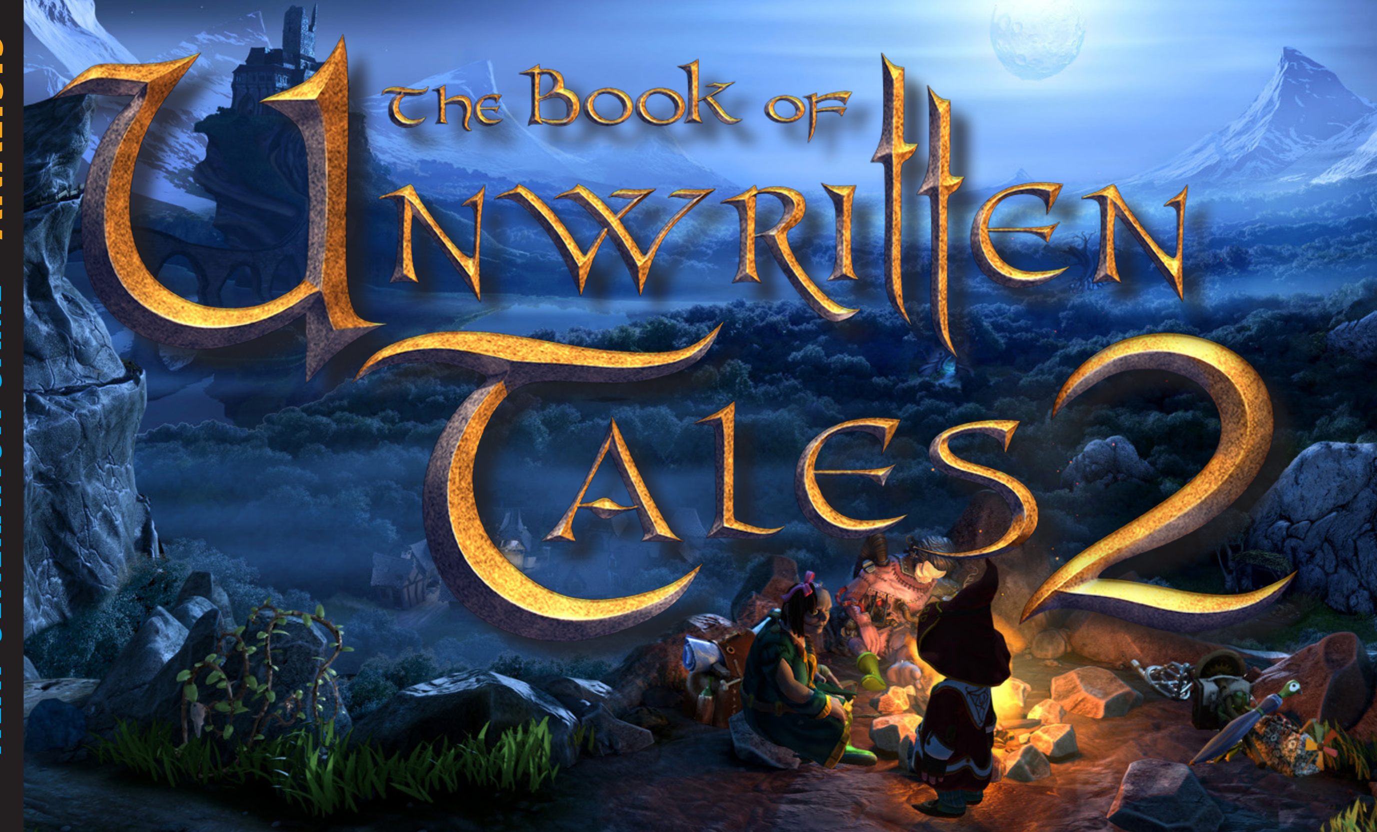
LA ELECCIÓN ES TUYA PERO ATENTE A LAS CONSECUENCIAS

En el apartado de audio el juego no ha querido quedarse atrás, todos los diálogos principales y de los personajes no jugables (NPCs) cuentan con nuevas voces en off y los sonidos de las armas se han vuelto a grabar para ofrecer una mayor variedad y garra. Como datos deciros que han sido cerca de las diez mil líneas de diálogos que han grabado nuevas. Si es cierto que las voces están en inglés y tendremos que conformarnos con los textos en castellano, que además me hubiera gustado que los subtítulos se vieran un pelín más grandes que es un gran problema en los juegos con demasiados textos, te lo meten tan comprimidos y tanta conversación a la vez que para que aparezca en pantalla hay que reducir la letra hasta tamaños inconcebibles. ¿Por qué no dejan elegir el tamaño de letra?

CONCLUSIÓN

Wasteland 2 Director's Cut no te defraudará si te gusta los juegos de rol de este estilo. Un audio aunque en inglés muy bueno, un montón de horas de juego, un sistema de combate renovado para buscar los puntos débiles de los enemigos y un rediseño de todo el contenido gráfico del anterior juego.


ASSASSIN'S
CREED
THE MOVIE
IN THEATERS
12-21-16

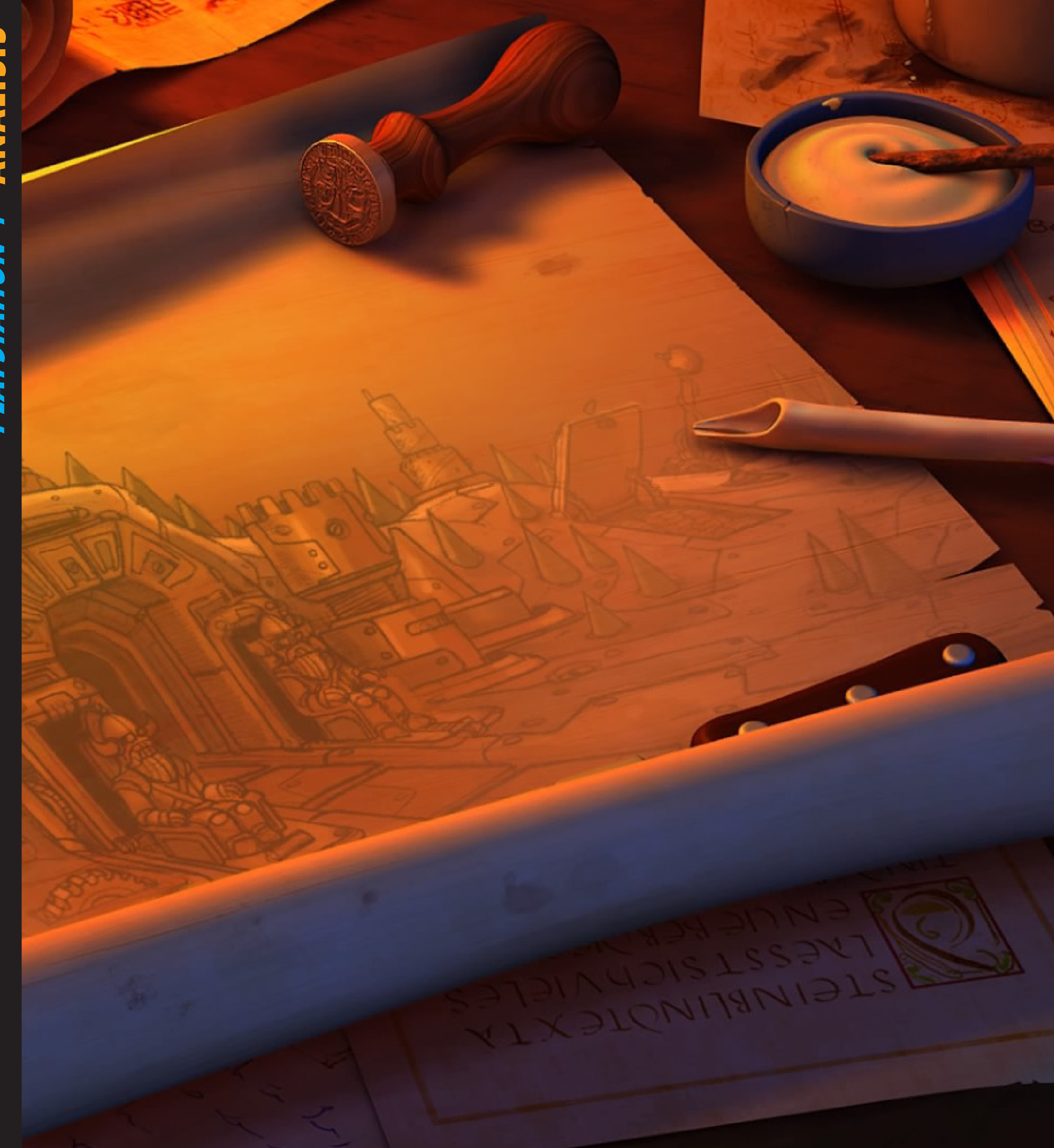


DISFRUTA DE LA SEGUNDA PARTE DE UNA GRAN AVENTURA GRÁFICA

Tras su lanzamiento en formato digital, su éxito y la petición de la comunidad, The Book of Unwritten Tales 2 sale en versión física

Estamos ante una aventura clásica point-and-click cargada de mucho humor y fantasía desarrollada por King Art y editada por Nordic Games. El juego nos sitúa años después de lo mostrado en la primera entrega de la saga, y volverá a contar con los cuatro protagonistas de aquella historia (el gnomo Wilbur Weathervane, la princesa elfa Ivo, el aventurero Nate y su fiel compañero Critter). Tras concluir con éxito su primera aventura juntos, en la que derrotaron a la bruja Mortroga, cada uno siguió su propio camino. Pero ahora, el país de Aventasia vuelve a estar bajo bajo la amenaza de una extraña fuerza mágica





que convierte fieras bestias en peluches, y altísimos castillos en enormes casas de muñecas, por lo que tendrán que volver a reunirse y combatir juntos a estas fuerzas del mal.

Un original tutorial. El tutorial será corto, preciso y a la vez útil. De una original manera y a modo de prologo se nos presenta este, que nos explicará los comandos del juego para que nos defendamos bien durante toda la aventura, y de paso ayudamos con la presentación del juego ¿Qué cómo es esto? Si quieres saberlo, tendrás que verlo.

El juego no presenta una jugabilidad novedosa, pero tampoco lo buscamos



cuando nos embarcamos en este juego, posiblemente sea justo lo contrario, queremos que todo sea como siempre para centrarnos en el juego en sí, y en que nos ofrece la historia tanto de manera interactiva como escenas automáticas del juego, y no tener que buscar o recordar combinaciones extrañas. Si pulsando un A funciona, ¿Para qué pulsar B? Eso si, novedades en el género trae, algo que ya vimos en la anterior entrega, el sistema de juego multi-personaje, que nos deja usar los cuatro jugadores, alternando entre ellos. Cuenta con más de 20 horas de divertido juego haciendo referencias a grandes éxitos del género fantástico que no vamos a nombrar pero



que si os gusta el género fácilmente los enlazareis. Esto hará que nos metamos más en el juego a la vez que queramos seguir jugando para descubrir otros.

Cientos de curiosos puzles. Como siempre en estos juegos, no serán difíciles estos puzles pero si tendremos que contar con una mente abierta y pensar en las ideas más descabelladas y locas porque si pensamos solo en lo más sencillo, o en algo con sentido no iremos muy lejos. No quiero daros muchos ejemplos para no spoilear nada del juego pero si os contaré el primero para que os hagáis un ejemplo. Si aun



así no quieres saberlo saltarte lo que queda de párrafo y listo. Bien, tenemos que entretener a un gran amigo, aunque un poco autoritario, muy mandón y presumido. Nuestro gran amigo Cheep, un loro. Nuestro objetivo es despistarlo para que podamos escapar sin que se dé cuenta. Pues la solución será encerrarlo con una sutil estrategia dentro de una caja de música para que se quede luego dentro de ella, ahora eso sí, tu tendrás que averiguar cómo hacerlo, no te lo voy a contar todo... Lo que si os voy a decir es que tiene algo que a lo que no venimos acostumbrados en este tipo de juegos, tenemos misiones secundarias.



GENERO: AVENTURA GRÁFICA

PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES

DESARROLLADORA: KING ART GAMES

12 www.pegi.info

NOTA 8.4

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES 2

HISTORIA	8.5	GRAFICOS	8.7
MUSICA	9.0	JUGABILIDAD	8.4
TRADUCCION	4.7		



REALIZADO POR BIBI RUIZ

Normalmente esto lo vemos en los juegos de rol, y en cambio las aventuras gráficas son bastante lineales, pero en este caso, las tenemos. Es cierto que si no queremos hacerlas podemos continuar sin problemas, pero ¿Por qué no aprovechar esta oportunidad?

Cada escenario tendrá un diseño único con grandes toques artísticos y una calidad espectacular en su diseño. Disfrutaremos de todos los escenarios que se nos vayan presentando y además los exploraremos al máximo para encontrar las cientos de pistas, conversaciones y objetos que nos harán falta para continuar con la historia. Cualquiera de esos elementos que parezca inútil seguramente será una pequeña pieza del puzle que os ayude a resolver el siguiente paso. Encima al ir completando estas misiones conseguiremos apariencias extras para nuestros personajes.

Una banda sonora espectacular que nos brindará la posibilidad de escuchar todos los clásicos y muchas otras composiciones. Respecto al idioma, tendremos que conformarnos con los textos y subtítulos en castellano, pero si es cierto que el juego cuenta con un audio muy bueno y un inglés claro y fácil se seguir.

CONCLUSIÓN

The Book of Unwritten Tales 2 es una diversísima Aventura gráfica con la que pasaremos unas horas rompiéndonos la cabeza para resolver los puzles que nos presentan a la misma vez que disfrutamos de los graciosos diálogos y las locas aventuras de nuestros protagonistas.



LA VUELTA DE UNA SAGA CLÁSICA PERO TOTALMENTE RENOVADA

Tras unos cuantos años de parón parece ser que la exploración espacial está teniendo un resurgimiento en la nueva generación de consolas con varios títulos en desarrollo y algunos que ya han salido al mercado, como Elite: Dangerous, el retorno de una saga con un gran número de seguidores que podríamos decir que inauguró el género de la exploración espacial tal y como lo conocemos hoy


COMMS
INFO
313m
47%
159
43%
HULL
100%



En Elite: Dangerous nos encontramos en nuestra Via Lactea recreada lo más cercana a la realidad posible basándose en datos científicos dentro del conocimiento actual del espacio que nos rodea y el resto de suposiciones e hipótesis que aunque no han sido probadas son de las más reconocidas a día de hoy.

Nos encontraremos en el año 3300 y comenzaremos nuestra aventura con una nave de baja calidad y mil créditos. A partir de ahí tendremos que buscarnos la vida en el espacio para conseguir mejoras, comprar nuevas naves y mejores y explorar todos los rincones de nuestra galaxia de la forma que que-



ramos. Pues en Élite: Dangerous han querido darnos toda la libertad posible, de modo que si queremos podemos ser traficantes, bandidos, mercenarios caza-rrecompensas o simples comerciantes, entre otros, todo dependerá de nuestra forma de jugar y nuestras elecciones.

En principio el juego será todo fami-liarizarnos con nuestra nave y con los controles del juego que pueden ser un poco complicados al principio, pero una vez que lo hayamos conseguido el bor-de de la galaxia será nuestro límite, y es un límite muy amplio, con más de 150.000 sistemas para explorar.



Una vez que ya controlemos los controles podremos hacer lo que queramos, dedicarnos a explorar, conseguir recursos de cualquiera de las formas disponibles o, para mí la mejor forma, al menos al principio, realizar misiones que nos ayudarán a familiarizarnos con nuestro entorno y con la personalidad del juego en sí, además de conseguir unos cuantos créditos. Las misiones no tienen demasiada variedad de momento, serán las típicas de llevar un cargamento de un sitio a otro, conseguir un material en concreto o cazar a unos piratas, por ejemplo. Uno de los puntos fuertes que podemos encontrar es el sistema de control del juego que es podemos modificar como queramos, además de poder usar bastantes periféricos, como el ratón y teclado, mandos, u otros más sofisticados como un buen joystick o las gafas de RV Oculus Rift.



GENERO: SIMULADOR

PLATAFORMAS: XBO, PS4, PC

DISTRIBUIDORA: BEST VISION

DESARROLLADORA: FRONTIER DEVELOPMENTS

7 www.pegi.info

ELITE: DANGEROUS

TRAYECTORIA	7.3
GRAFICOS	8.5
MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	5.0

NOTA 8.1

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ



En lo que respecta a la parte gráfica no hay mucho que discutir pues todo ha sido muy bien cuidada, desde la cabina de las naves, pasando por las estaciones espaciales (aunque a este respecto cabe decir, que al menos de momento, no hay mucha variedad) y por supuesto el espacio, donde habrá momentos que nos dará la sensación de encontrarnos en el vacío y otros en un mar de vida por lo hermoso que es el espacio exterior.

CONCLUSIÓN

A pesar de que se trata de un MMO, ahora mismo no da la sensación de serlo, pero a medida que pase el tiempo y más jugadores vayan uniéndose al viaje por la Vía Láctea, más se irá desarrollando y más cambios tendrá tanto en la economía virtual como en otros aspectos del juego. En definitiva si lo que te gusta es la exploración espacial o los simuladores, este es tu juego, si no, mi consejo es que al menos lo probéis y casi sin ninguna duda os acabará gustando.


BATTLEFIELD™
HARDLINE
18
www.pegi.info
XBOX ONE
XBOX 360
XBOX LIVE
PS4
PS3
Origin
VISCERAL
DICE
EA



CUENTA CON UNA GRAN SORPRESA PARA LOS GAMERS MÁS COMPETITIVOS

El videojuego oficial de la FIA World Rally Championship (WRC) disponible en formato físico para PC, Xbox One, PlayStation 4, Xbox 360, PlayStation 3 y PlayStation Vita

Desarrollado por Kylotonn Games, editado por Bigben Interactive, y con el asesoramiento del piloto de WRC Sébastien Chardonnet, WRC 5 será el primer juego de rallies en llegar a la nueva generación de consolas, y no solo eso, también el único que lo hará para la anterior generación este año. El juego cuenta con más de 20 coches, 40 escuderías y equipos.

Este juego no es solo uno nuevo de la saga, sino que trae todos los rallies de WRC, WRC 2, WRC 3 y Junior WRC.


EL SAUCO
BUENOS AIRES
CITROËN
RACING
MICHELIN
TOTAL
TOTAL



Como esto no podía ser suficiente, el juego trae sus nuevas etapas, 65 nuevas, distribuidas en 14 países distintos, haciendo un total de más de 400 km de carrera. Algunos de los circuitos de los que disponemos en el juego son Australia, Córcega, Montecarlo, Portugal y Cerdeña. Pilotaremos los coches a través de algunas de las superficies más duras y variadas del planeta, fielmente reproducidas en el juego, desde pistas forestales cubiertas de nieve hasta rocosos puertos de montaña.

Los modos de juego serán pocos aunque si bien diferenciadas. Recomiendo comenzar por el tutorial donde nos enseñaran algunas técnicas de conducción, muy útiles para la hora de jugar y de controlar el coche durante las carreras



y luego pasarnos al modo Carrera para desarrollarnos como conductor de rally donde comenzarnos con la categoría J-WRC, hasta que seamos suficientemente buenos como para irnos a la WRC.

En lo respectivo al control del juego os puedo decir que es más árcade que simulador y esto es lo que siempre nos ha gustado de los juegos de este género. Son pocos los juegos de rallies que han intentado ser fieles porque son muchos los jugadores que les gustan tomarse las curvas a toda velocidad y chocar contra todo en el camino, entre los que me incluyo. Por ello, son pocas las opciones que se nos dan a la hora de configurar nuestro coche. Lo que busca WRC 5 es que nos dediquemos a correr y a sentir la velocidad



MÁS DE 20 COCHES, 40 ESCUDERÍAS Y EQUIPOS

y el vértigo de cada curva. Eso sí, si no hacemos las cosas bien seremos penalizados con tiempo, y si sumamos mucho olvidaros de ganar. Si resulta extraño que menos las carreras muy malas, en la que la liamos parda, en todas las demás solemos ganar por una diferencia mínima. No le sacamos grandes tiempo ni tampoco al revés, siempre la diferencia entre nosotros y los rivales son minúsculas, y es muy extraño sabiendo que todos los coches corren de manera independiente a contrarreloj. Esto puede pasar una vez, e incluso varias veces con diferentes coches pero pecan de ser siempre lo mismo. ¿Somos todos los



coches tan buenos? ¿Siempre ganamos por los pelos? Esto es solo un apunte que no afecta a la jugabilidad, pero si hubiera gustado cuando hacemos una carrera muy bien ver tiempos más distanciados con los demás competidores.

En gráficos el juego no anda muy al nivel de los juegos de esta generación. Hemos encontrado ya otros juegos en lo que va de vida de las nuevas consolas con gráficos muy superiores a este, y aparte de la variedad de entornos y ser mapas muy diferencias unos de otros, nos dejar con un sabor amargo en lo que respecta



REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

DISFRUTA DE SU MODO ONLINE CON LOS AMIGOS

al diseño y a retoques finales de coches y escenarios.

El modo online está muy bien. Competiremos en carreras de ocho jugadores, y viéndonos todos a la vez, aunque como es normal sin opción de chocarnos porque veremos el fantasma de ellos. No solo con eso nos bastaría por lo que encontraremos retos semanales que tendremos que superar dándonos un aliciente para competir de esta manera.

Ahora toca el notición para los Gamers competitivos. Si te gusta jugar online y a la vez competir por los mejores puesto, estas de buenas porque WRC 5 contará con su propio campeonato de eSports a partir de enero del próximo año, el eSports WRC Championship 2016. Organizado como no, por la ESL será un torneo a nivel global que por primera vez tendrá lugar online paralelamente con cada ronda de WRC de la temporada 2016.

CONCLUSIÓN

WRC 5 llega con el primer juego de rallies de la nueva generación aunque con unos gráficos de la anterior. Cuenta con muchos rallies para jugar, muchos coches, escuderías y con un modo online muy competitivo al siempre saber dónde están nuestros rivales, pero nos deja con un sabor de que le falta un poco de aliciente para ser ese juego que nos pique a estar todo el día enganchados a él.

GRAN SORTEO ANIVERSARIO

CREATIVE FUTURE

¿Quieres saber más?

http://revistacreativefuture.blogspot.com/

colabora:













MISMA HISTORIA, NUEVOS PUNTOS DE VISTA

Samurai Warriors 4 se lanzó el año pasado para celebrar el decimo aniversario de la franquicia y fue sin duda alguna el mejor juego de la saga hasta la fecha, y ahora nos llega Samurai Warriors 4-II, que más que una continuación sería una expansión independiente

El juego en si no ha sufrido demasiados cambios, tanto la jugabilidad como en el apartado gráfico veremos lo mismo, pero en lo que si veremos diferencias es en la historia, la evolución del personaje, de las armas. En lo referente a la historia, veremos la misma, pero desde 13 puntos diferentes de vista, y esta vez más centrada en los personajes que en los clanes a los que sirven, tanto de los más famosos como de otros que hasta el momento habían cumplido un papel más secundario. De esta forma podremos





rellenar algunas lagunas que pudieron quedar en el anterior Samurai Warriors 4. Además estos cambios afectan a la historia porque tendremos misiones completamente nuevas, así como algunas de las que ya pudimos ver en su predecesor pero totalmente reformadas.

Por lo demás todo sigue igual, comenzaremos la historia eligiendo nuestro personaje y otro con el que intercambiar (si jugamos solos, si jugamos en cooperativo con un amigo o con alguien online, este tomara el segundo personaje)

Respecto a los personajes, se ha rehe-



cho completamente el sistema de progresión haciéndolo mucho más intuitivo y sencillo de entender. Tendremos un tablero en el que a medida que subamos de nivel y consigamos tomos (se obtienen en las misiones o comprándolos en la tienda) se ira desbloqueando. Cada casilla nos dará una mejora, ya sea pasiva o una habilidad que añadir a nuestro repertorio.

Aunque la mayor novedad de todas es que tendremos a uno nuevo, Naomasa Li, el hijo adoptivo de Naotora Li, dispuesto a defenderla junto con su clan. Su historia representa la lealtad



EL JUEGO VIENE CON CROSS SAVE ENTRE LAS VERSIONES DE PS VITA, PS3 Y PS4

y devoción a los Tokugawa, así como su crecimiento en un guerrero poderoso capaz de igualar el poderoso Tadakatsu Honda en la batalla.

Otro de los cambios que ha tenido el juego viene con las armas y monturas que ahora también podrán subir de nivel. Para ello tendremos que usar otras armas para potenciarlas y que ganen experiencia, pudiendo adquirir las habilidades del arma usada o potenciar las ya existentes.

La gran novedad en los modos de juego viene por el Modo Supervivencia, que



se dividirá en dos. Los desafíos, en los que tendremos que intentar conseguir la mejor puntuación posible, para luego compararla con la de los demás jugadores y La torre de 100 pisos que tendremos que ir subiendo nivel a nivel y claro está con cada uno que consigamos aumentará la dificultad. En cada piso tendremos que cumplir un objetivo concreto para que se abra la puerta que nos llevará al siguiente nivel, pero claro está con la dificultad de que tendremos un tiempo limitado. Cada vez que superemos un piso nos darán una bonificación de 2 minutos. Además al alcanzar determinados niveles nos darán

GENERO: ESTRATEGIA-

PLATAFORMAS: PS4, PS3, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: OMEGA FORCE/KOEI TECMO EUROPE

16 www.pegi.info

SAMURAI WARRIORS 4-II

HISTORIA	7.7
GRAFICOS	6.0
MUSICA	7.5
JUGABILIDAD	6.8
TRADUCCION	5.1
NOTA	6.9

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

otro tipo de bonus para los siguientes intentos como por ejemplo, más tiempo extra al superar un nivel o empezar desde un nivel concreto en vez del piso 1, pero cuidado pues determinados jefes, si nos derrotan nos quitaran todas las ventajas que hayamos conseguido. En lo que respecta al apartado gráfico se mantiene en la misma línea que su predecesor, con un buen nivel respecto a las imágenes por segundo, pero con unas texturas ampliamente mejorables más parecidas a las de la pasada generación siendo generosos. La banda sonora sin embargo sigue con el buen nivel de los juegos anteriores aunque con pocos temas nuevos, la mayoría son remezclados. El resto de efectos sonoros cumplen muy bien su función, sin embargo, como nos tienen acostumbrados las voces vienen en japonés (esto no es la desventaja para la mayoría de los fans de la saga, que conste) pero los subtitulo solamente nos llegan en Inglés, dejando nuevamente a los hispano parlantes fuera.

CONCLUSIÓN

En definitiva nos encontramos ante un juego que si bien no aporta muchas novedades, si nos da un nuevo y diferente punto de vista respecto a la historia que ya conocíamos, además de rellenar algunas lagunas que pudieron quedar. También tendremos algún nuevo modo que dará mucho juego.



¿Qué pasaría si uniéramos todos los personajes principales o característicos de unos mangas? Dengeki Bunko nos da la respuesta

Dengeki Bunko: Fightning Climax es un título de lucha en 2D que nos trae los personajes más emblemáticos de las novelas ligeras de ASCII Media Works, un fenómeno muy aclamado en el mercado actual de los mangas.

Tendremos un modo historia, que tiene una trama muy sencilla y corta, que se puede pasar fácilmente. Al terminar se desbloquean cosas. Cada personaje tiene su historia con sus reacciones pero poco más, eso sí los personajes jugables son solo 7, así que la historia en sí no merece mucho la pena.

No estaremos solos en la pelea, puesto que tendremos la ayuda de un asistente, compuesto por 14 personajes, cada uno con sus técnicas características.

El modo de batalla es en 2D, teniendo distintas combinaciones de ataque débil, medio, fuerte y un botón específico para convocar a nuestro asistente.

No esperéis pues un juego de peleas muy profundo, ya que apenas hay combos y es más de intentar defenderse y aprovechar la oportunidad, dar saltos y pegar, lo primero que se ocurra.





Como no puede faltar tendremos un modo versus y un modo online, en el que tendremos una tarjeta que podremos personalizar con un icono, fondo, título algunas cosas más. Hay una opción en el menú que nos permitirá escuchar canciones características y ver videos. Los gráficos con irregularidades, como pueden ser algunos fondos del escenario que no dan mucho de sí, se basan en unos personajes muy al estilo manga, y cuando se avanza en la historia se muestran las típicas viñetas para contar lo que sucede. Y por último otro de los inconvenientes es que llega con voces en japonés pero con subtítulos en inglés, eso sí, tampoco hay mucha conversación en todo el juego y lo básico se entiende perfectamente. En ese sentido no tendría que generar muchos problemas.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



CONCLUSIÓN

Dengeki Bunko es un título muy sencillo y que no impresiona, muy directo para fans.



A nuestro Steam llega Skyhill, un título con un toque diferente y sencillo, pero que te logrará atrapar

Nuestro protagonista se encuentra en la habitación de un hotel, donde una amenaza biológica ha salido a la luz y en la que todos los que están allí se ven envueltos en la futura muerte. Teniendo en cuenta que no puede vivir siempre encerrado en su habitación tendrá que ir avanzando a través de hotel para obtener recursos que le permitan sobrevivir. Desde esta idea tan sencilla empieza Skyhill, y es que no es tan fácil como parece ser.

Nada más empezar nos darán la opción de elegir el nivel de dificultad. El protagonista tendrá que alimentarse y tendrá una barra de salud. Para mantener nuestra barra de salud con los botiquines que nos encontremos podremos mantenernos, mientras que nuestra barra de hambre tendrá más complejidades. Ir a cada habitación nos restará, incluso cuando utilizamos el ascensor para movernos más fácilmente. Si nuestra barra llega a 0 se nos irá descontando puntos de nuestra barra de vida.


BAJAR O MORIR



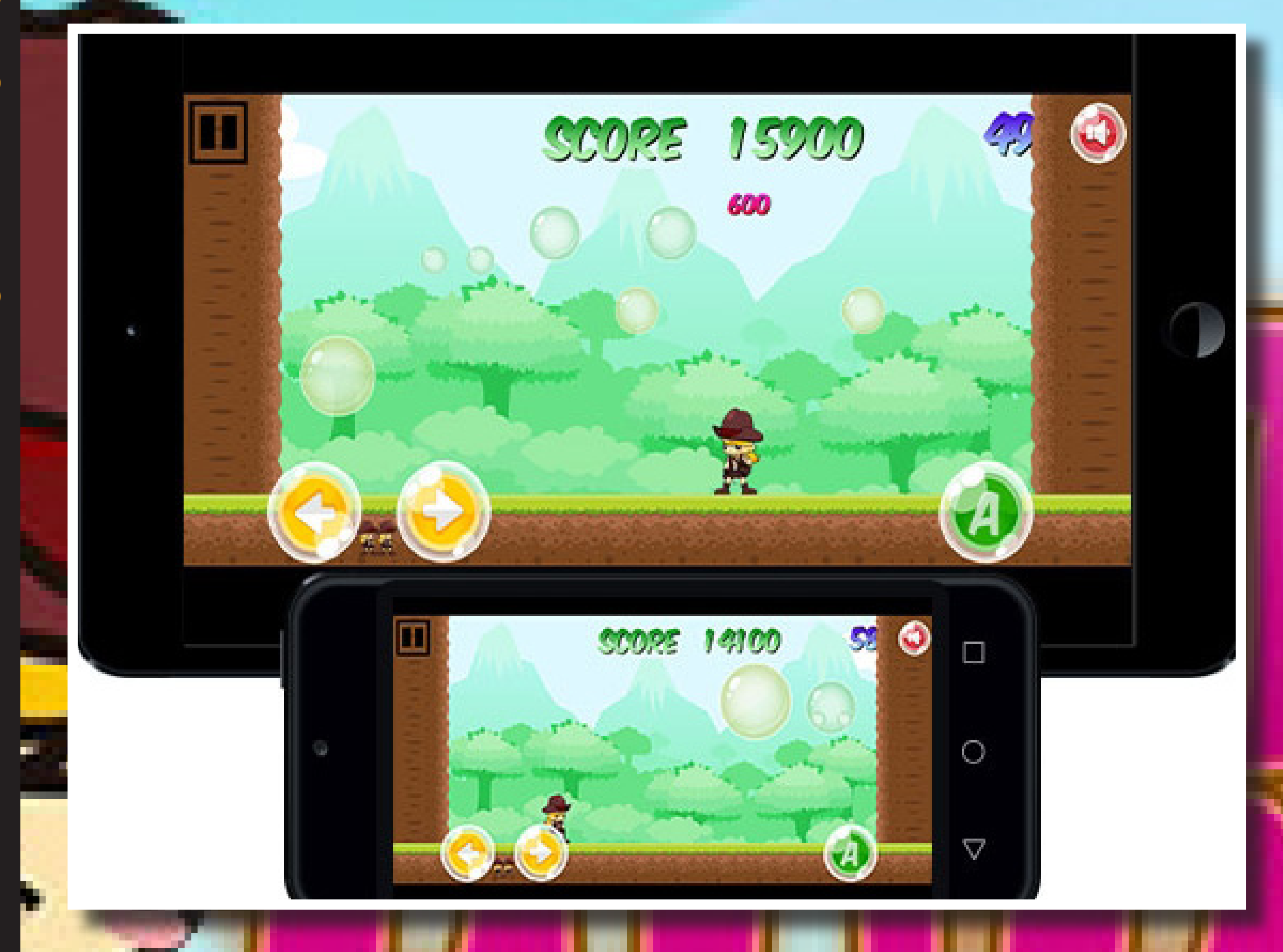
Por eso uno de los puntos vitales de este juego es el de ir a cada habitación en busca de recursos que nos permitan permanecer con vida. Nuestro personaje podrá ir subiendo de nivel y podremos añadir puntos a la fuerza, agilidad, velocidad y puntería. Ganaremos experiencia derrotando a los enemigos, los cuales habrá algunos especiales que son muy duros para enfrentarse, y si en ese caso nos matan tendríamos que empezar de nuevo. Así que adiós a todas las plantas que hemos logrado bajar y por supuesto, uno de los atractivos que tiene es que cada vez que empiezas se genera un nuevo “hotel” por así decirlo, así que todo será diferente. En nuestra habitación contaremos con dos sitios, el de la fabricación de nuevos objetos, muy esencial para sobrevivir, y nuestra cama, que nos permitirá recuperar salud pero que nos



restará hambre. Otro de los detalles es que dormir no será "seguro", podemos despertar sin alguna arma o con alguien más muerto en el hotel. El modo de avanzar será siempre el mismo, por lo que tampoco hay un sistema muy complejo y que puede ser un poco repetitivo. En cada planta hay dos habitaciones, cada una a un lateral. Gráficamente también es bastante sencillo con unos personajes algo pixelados, en algunos momentos se nos muestra un video en plan cómic y la historia se va contando por medio de cintas y documentos que uno se va encontrando. La música no destaca en ningún momento. Cuenta con subtítulos en español, mientras que las voces que aparecen están en inglés. Skyhill parece algo fácil, pero no lo es, puesto que tenemos que calcular bien si vamos bien equipados para continuar o si nuestros actos nos harán morir.

CONCLUSIÓN

Skyhill es un título sencillo pero que engancha con su mecánica, totalmente recomendable.



REVIVE LOS CLÁSICOS CON KITMAKER

Disfruta de esta nueva versión del Pang que tantas horas de entretenimiento nos dio hace bastantes años con esta nueva versión de la mano de KitMaker. Inspirado en uno de los más famosos juegos de arcade clásicos de todos los tiempos, puedes revivir esos años jugando a Break Bubbles



VIVE UNA EXPERIENCIA DE VUELO CON LA APP DE REALIDAD VIRTUAL THE WINGSUIT EXPERIENCE

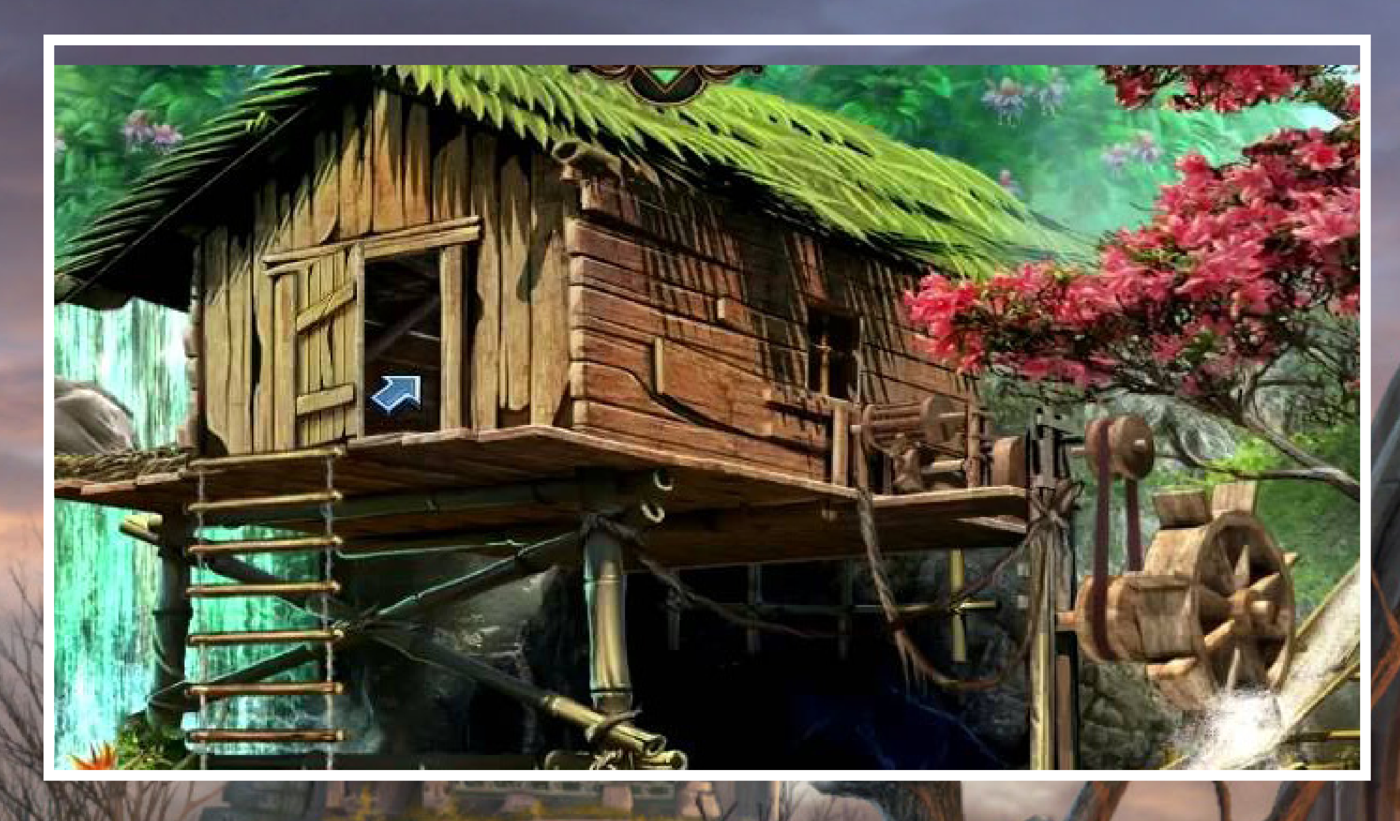
Square Enix anunció el pasado mes el lanzamiento de la aplicación de Realidad Virtual en 360 grados “The Wingsuit Experience” (Experiencia en Traje de Vuelo) que llega con JUST CAUSE 3 y que ya está disponible para su descarga gratuita a través de iPhone, iPad y dispositivos Android.

Acompaña a Rico Rodríguez por los bellos paisajes de la isla mediterránea de Medici haciendo paracaidismo y vuelo en caída libre. Aprovechando el girómetro de tu Smartphone, la aplicación muestra por primera vez el mundo de juego en 360 grados, en forma de experiencia de vídeo interactiva que te permitirá mover libremente la cámara para cambiar la vista del entorno que se despliega a tus pies.



A NUESTROS MÓVILES Y TABLETS LLEGA SONIC DASH 2: SONIC BOOM QUE NOS PROMETE DIVERSIÓN

Nos pondremos en la piel de Sonic al principio y nos enseñarán el mecanismo de su jugabilidad. El mapa tiene varios caminos y nuestro personaje tendrá que ir cogiendo los objetos que se nos presentan y eliminar a los enemigos. No solo será eso, si no que tendremos que ir superando los retos que nos van apareciendo, como saltar 80 veces. Todo esto deslizando nuestro dedo por la pantalla o moviendo el propio móvil o Tablet para llevar a Sonic por su camino, una función que aprovecha al máximo las funcionalidades que nos ofrecen estos aparatos. Podremos desbloquear otros personajes, los cuales cada uno tienen sus propias características y en dichas partes del escenario podremos escoger su ayuda. Además contaremos con el aumento de niveles que permitirán que mejoremos a los personajes y nos permitan superar el nivel más fácilmente a la vez que desbloquearemos pequeñas hadas que nos permitirán por ejemplo resucitar y que tendrán usos limitados.



LOST SOULS: TIMELESS FABLES

Lost Souls: Timeless Fables es una aventura gráfica que nos mete en el papel de Bella, una muchacha que busca desesperadamente a su hermano Stan, el cual desapareció misteriosamente. Un libro un tanto extraño transporta a otros lugares, y ella tendrá que ir mundo por mundo en busca de las partes que finalmente le llevarán a su hermano. Con un argumento interesante, así es como comienza la aventura. Mundos como el de Jack el Destripador o Titanic estarán ante nosotros y tendremos que ayudar a sus protagonistas. Ante la pantalla se nos enseñarán diversos paisajes de calles y lugares muy bien tratados en los cuales iremos realizando las tareas determinantes para poder avanzar, como la búsqueda de objetos para poder abrir puertas. También contaremos con numerosos puzles variados, como ya puede ser pintar una careta o unir líneas sin pasar más de una vez por el mismo sitio. Sus jugabilidad está muy bien diseñada, de modo que se nos pasen muy rápido los mundos a los que vamos.



PUZZLE & GLORY UN JUEGO DE ROL PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

¡Supera adversarios y explora el corazón de un nuevo mundo de fantasía dinámico y peligroso! Los jugadores emprenderán aventuras heroicas a través de dinámicas mazmorras para salvar a su patria Aetria de la maldición y de los retorcidos enemigos.

Puzzle & Glory invita a los jugadores a dominar el arte táctico inmersivo de los combates match-3 que requieren de una profunda estrategia para derrotar a los temibles enemigos. Los jugadores deberán montar estratégicos equipos de héroes para maximizar la sinergia, ganar las batallas y así conseguir grandes recompensas. A través de una jugabilidad PVP basada en la alianza, los jugadores tendrán el reto de crear su propio destino a medida que exploran múltiples caminos hacia la victoria.

WG CELLS

WARGAMING ANUNCIA WG CELLS

Se trata de una nueva división editorial y de desarrollo que se centrará exclusivamente en los títulos para dispositivos móviles y estará liderada por Marat Karpeko que llevará la parte estratégico mientras David Bluhm un veterano de la industria, que fue anteriormente director de DropForge Games será el encargado de operaciones. El éxito de World of Tanks Blitz, ha servido de catalizador para crear WG Cells. El título permitió a Wargaming obtener información y experiencias muy valiosas en lo que respecta a la edición, el desarrollo y el negocio de los juegos para dispositivos móviles. Para aprovechar aún más los recursos únicos y la experiencia de Wargaming, WG Cells cuenta con estudios de desarrollo en Seattle y en Kiev, e irá expandiendo gradualmente su presencia en los mercados regionales clave de dispositivos móviles para sacar el máximo rendimiento del rápido crecimiento sin precedentes que se está produciendo en el sector de los juegos para móviles.



BROTHERS: A TALE OF TWO SONS YA DISPONIBLE EN LA APP STORE

El pasado 22 de octubre 505 Games anunció que su gran éxito, Brothers: A Tale of Two Sons ya está disponible en la App Store para iPhone y iPad con display de retina para una completa reproducción gráfica y ofrecer una experiencia inmejorable. Re interpretado para pantallas táctiles y programado desde el principio, Brothers para móviles permite a los jugadores disfrutar de la historia con pocas diferencias con el juego de pantalla grande. Diseñado especialmente para que varios joysticks virtuales den a los jugadores el mismo control del juego- a la vez que se ofrece dos tipos únicos de controles para que los jugadores se sientan libres de explorar los entornos como quieran. Además encontrarán un bonus extra, un logro exclusivo para el juego de móviles llamado “One Last Game”.



NEXON LLEVA MAPLESTORY, SU CÉLEBRE RPG DE ACCIÓN, A LA PLATAFORMA MÓVIL

Los fans de Maplestory están de enhorabuena, ya que NEXON Co., Ltd., líder en la publicación de juegos online y móviles gratuitos, ha lanzado en iOS y Android su esperado, Pocket MapleStory. El equipo de Nexon, que ha desarrollado este RPG de scroll horizontal, dará los jugadores la oportunidad de explorar el mundo de Maple y experimentar sus combates, en sus dispositivos Android. Al igual que el juego original de PC, en Pocket MapleStory los jugadores crearán un escuadrón de héroes, con todas sus habilidades y fortalezas, para avanzar por esta gran aventura, pionera en dispositivos móviles. Pocket MapleStory ya está disponible para descarga en Android vía Google Play (link)

ALLGAME

RAZER ACTUALIZA EL MEJOR RATÓN DEL MUNDO PARA JUEGOS MMO

Siendo el último ratón equipado con la mejor y más avanzada tecnología en cuando a sensor laser para ratones enfocados a los juegos MMOs, el sensor Razer laser 5G es capaz de conseguir cualquier rendimiento desde 1dpi hasta su límite de 16.000dpis, haciendo cambios de 1 en 1, lo cual significa una mejora y avance sobre los cambios en tramos de 50 dpis que tienen otros ratones en el mercado. Este ratón destaca por su no interpolación, por lo que viene optimizado para escritorios con multipantallas y altas resoluciones, lo que es ideal para el gameplay en juegos MMOs. Y en el lateral de este Razer Naga Chroma tenemos la rejilla de 12 botones mecánicos y personalizables, preparados para los juegos MMOs. Cada botón puede representar una acción específica del juego, permitiendo una riqueza de acción y reacciones a la hora de ejecutar comando dentro del juego.



TRAS TRES AÑOS DE DURO TRABAJO, PASIÓN Y DEDICACIÓN HALO 5: GUARDIANS YA ESTÁ DISPONIBLE

Halo 5: Guardians representa la evolución más grande en la historia de la saga y ha sido creado desde cero para Xbox One. En este título, los jugadores realizarán un viaje épico por toda la galaxia que transformará el universo Halo para siempre. Además de su campaña con 8 personajes jugables, destaca por el modo multijugador 4vs4 Arena y el impresionante e innovador modo multijugador masivo 12vs12 Warzone.



UNA DE DOBLES CON AMIIBO EN MARIO TENNIS: ULTRA SMASH



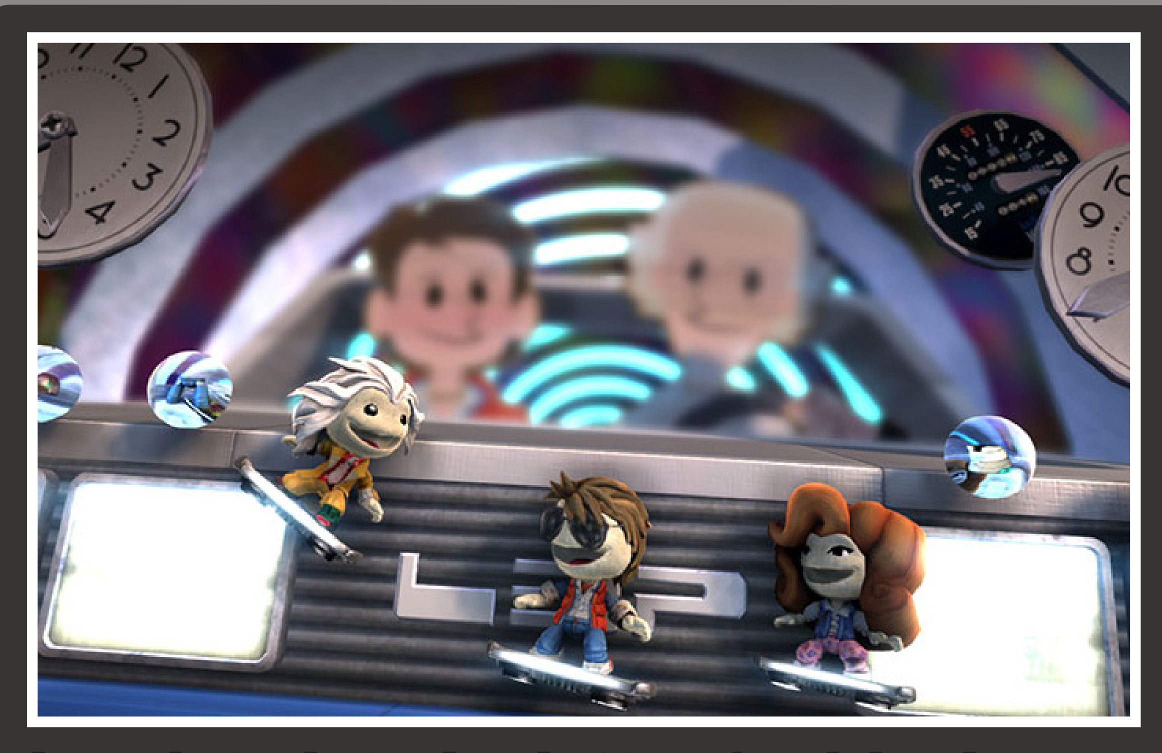
Bajo el sello inconfundible de Camelot, la serie Mario Tennis se estrena en Wii U el 20 de noviembre con caras nuevas, golpes devastadores y la posibilidad de formar equipo con amiibo compatibles en partidos de dobles online. Los amiibo compatibles (Mario, Luigi, Peach, Bowser, Yoshi, Estela, Wario, Toad y Donkey Kong) podrán jugar a tu lado en partidos de dobles online o contra poderosos rivales controlados por la consola en el modo offline "duelos en serie". Cuantos más partidos juegue tu amiibo, más experiencia conseguirá, convirtiéndose así en un valioso compañero de equipo. Pero jugar con tu amiibo no será la única novedad. En esta nueva entrega de la serie, nos encontraremos en la cancha con caras nuevas, como Estela, y personajes que vuelven, como Luigi, Waluigi o Boo. Además de golpes habituales como el liftado, el cortado o el globo, gracias al nuevo ultramate los personajes podrán saltar a gran altura y golpear la bola con una potencia devastadora. Quienes gusten de un juego más táctico, podrán sacar ventaja usando las áreas afortunadas que harán aparición ocasionalmente: darán lugar a golpes superpotentes e increíbles golpes cortados que dejarán boquiabiertos a los rivales al otro lado de la red.

LA VERSIÓN EUROPEA DE MAPLESTORY RECIBIRÁ MUCHO MÁS CONTENIDO ESTE OTOÑO

Los "Maplers" europeos están en enhorabuena, Nexon Europe anuncia una gran actualización de contenido para este otoño y convoca a sus fans a para resolver un gran misterio relacionado con este gran parche, uno de los más grandes que se recuerda en su versión europea. Las letras 'L' 'P' 'E' y 'A' comenzarán a aparecer por todo el juego a partir de hoy. Los jugadores tendrán que ordenar estas letras de manera correcta, e ir al foro para conocer más sobre esta nueva ampliación de MapleStory. Con ello conseguirán incluso algunos Maple Points. No quedan ahí los secretos relacionados con esta nueva actualización: para desbloquear nuevas pistas y alucinantes secretos de MapleStory, se pedirá a los jugadores que entren al juego todos los días desde el 4 al 10 de noviembre. Todo este aluvión de actividades misteriosas arrojará algo de luz sobre uno de los mayores eventos que han llegado a MapleStory Europe, la actualización "LEAP". Desde el 18 de noviembre, MapleStory Europe se llenará de actualizaciones que traerán grandes recompensas, desde eventos especiales para subir de nivel para los guerreros, una nueva zona de entrenamiento de alto nivel y nuevo contenido para el sistema de mapas Maple, hasta el trabajo exclusivo Pink Bean.



EL DLC DE REGRESO AL FUTURO LLEGA AL UNIVERSO DE LITTLEBIGPLANET 3



El pasado 21 de Octubre de 2015, fue el día al que viajó Marty Mcfly en Regreso al Futuro 2... y para celebrar el 30 aniversario de esta icónica saga cinematográfica de los ochenta, Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) anunció la llegada del DLC de Regreso al futuro para LittleBigPlanet 3, la tercera entrega de las aventuras de Sackboy y sus amigos Swoop, Oddsock y Toggle lanzada en 2014. Este nuevo juego ofrece a los fans de la franquicia un kit de niveles basados en la historia de Marty McFly y Doc que incluye, entre otras cosas, tres nuevos mini niveles para Sackboy (que podrá explorar a fondo gracias al poder del famoso aeropatín Hoverborad), así como nuevos packs de trajes basados en los personajes de la saga durante los períodos que van desde 1885 hasta 1995, que podrán adquirirse por separado.

PLAYSTATION 4 BAJA DE PRECIO

Sony Computer Entertainment Europe anuncio el pasado día 23 de octubre que el sistema de entretenimiento PlayStation 4 con 500GB de disco duro, que hasta ahora se podía adquirir por 399 €, estará ahora disponible en España a un nuevo precio recomendado de 349,99 €. En palabras de Jim Ryan, presidente y CEO de SCEE: "Estamos entusiasmados de poder ofrecer el sistema PS4 con el mejor precio que ha tenido jamás justo a tiempo para el período vacacional, haciéndola más accesible a un público mucho mayor en toda Europa".



RAZER Y BLIZZARD ENTERTAIMENT ANUNCIAN LOS PERIFÉRICOS OFICIALES DE OVERWATCH



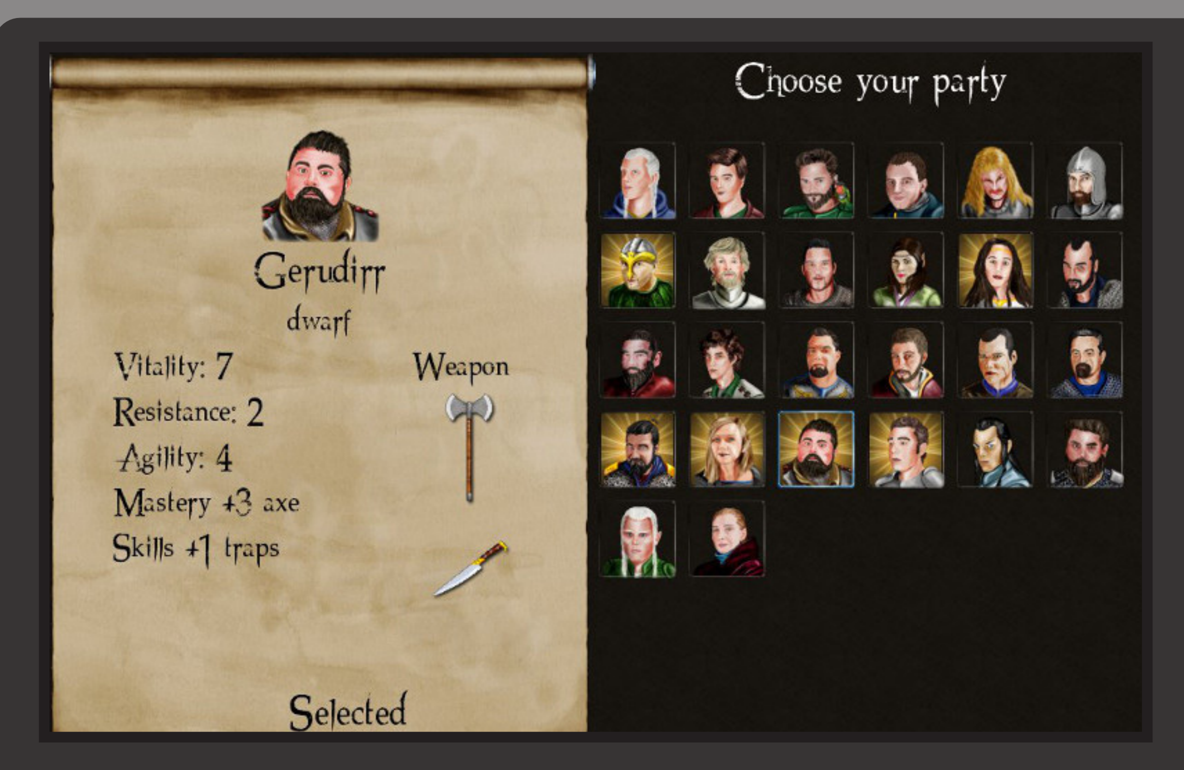
Desarrollado en un nuevo universo, Overwatch es un FPS de equipos 6vs6 con una amplia variedad de héroes únicos en su historia y habilidades. Como parte de la gama de periféricos preparados para el lanzamiento, Razer ha seleccionado el galardonado ratón Razer DeathAdder Chroma, el teclado mecánico Razer BlackWidow Chroma y la alfombrilla Goliathus Extended. Todos con elementos distintos y personalizados del universo Overwatch. Los jugadores que disfruten del teclado Razer BlackWidow Overwatch van a sentir la experiencia de los efectos de iluminación Chroma durante la acción, incluyendo el color característico del personaje y mostrando los niveles de vida o cooldowns de habilidades por las luces del teclado. Todo en tiempo real gracias al software de personalización Razer Synapse.

DHALSIM EL MAESTRO DEL YOGA DISPUESTO A MOSTRAR SUS NUEVAS HABILIDADES EN STREET FIGHTER V

Durante la conferencia de prensa de Sony en la feria París Games Week se ha desvelado nuevos detalles del esperado Street Fighter V. El productor del juego Yoshinori Ono subió al escenario para confirmar que el título se lanzará en toda Europa y Norteamérica el próximo 16 de febrero de 2016. Por otra parte, el luchador y maestro de yoga preferido de los jugadores, Dhalsim, se incorpora al elenco de luchadores del juego. Durante 2016, se añadirán seis nuevos personajes al juego, hasta alcanzar un elenco de 16 luchadores en su estreno en tiendas, que ascenderán hasta un total de 22 a finales del próximo año. Asimismo, se lanzarán continúas actualizaciones de contenidos de juego, vestimentas, nuevos desafíos y equilibrio del sistema durante 2016 y en adelante. Todas las actualizaciones relacionadas con la jugabilidad, incluyendo los nuevos personajes, estarán disponibles para que los jugadores puedan adquirirlas de forma gratuita al obtener recompensas en el juego en forma Fight Money, la moneda de juego.



UN JUEGO DE ROL AL ESTILO CLÁSICO EN TU PC



Hace tiempo, el conde de Umber Veil vivió en estas tierras. Él era un líder bueno y justo, pero un día, la tragedia lo golpeó. El conde se convirtió en un monstruo con la piel de un hombre y la oscuridad rápidamente cayó sobre Umber Veil. El monstruo esclavizó a sus compatriotas y los obligó a construir un laberinto en el corazón de la montaña que fue su guarida desde entonces, y construyó la primera de las Puertas de la oscuridad. Una vez que se completaron estas puertas, el mismo infierno se desató en Umber Veil. Dejó de existir por completo El conde, se había convertido en el innombrable. Al final, la primera de las puertas fue destruida, pero el Innombrable sobrevivió. Pasaron los años en paz, hasta el inevitable regreso de la oscuridad. Nuevas puertas habían sido abiertas. Unos héroes se unieron para destruir las puertas oscuras y librar al mundo del Innombrable de una vez por todas ...

RAZER COMMS: STREAM VIEWER INCLUYE EL MEJOR CALENDARIO DE RETRANSMISIONES DE ESPORTS

Razer Comms es una solución gratuita de comunicación para jugadores que ofrece VoIP con gran calidad de sonido, así como una mensajería instantánea versátil con posibilidades de chat de grupo. Desarrollado con funcionalidades de superposición en el juego y con un sistema de ayuda al usuario, el Razer Comms te permite jugar con tus amigos sin tener que parar o salir de la partida. Esta es la forma en la que los jugadores desean comunicarse. Razer Comms incluye Mensajería instantánea, distintas comunidades de los juegos que incluye (Dota2, League of Legends, StarCraft 2, Heroes of Newerth, Counter-Strike: Global Offensive, Hearthstone, World of Warcraft, SMITE, Heroes of the Storm y Super Smash Bros.), Overlay Ingame, Stream viewer, Seguridad de Chat mejorada y Comms Mobile (permite llamadas y mensajes desde cualquier móvil Android a usuarios que estén conectados desde su cliente de PC)



RAZER COMMS

Voice Chat Gaming Messenger


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
STAR WARS BATTLEFRONT
JUST CAUSE 3
MIGHTY NO. 9


#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE
FUTURE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN
YouTube